

軟體世界
Fantasy Style
SOFT WORLD MAGAZINE
PC POWER
no.182
2004 / 6月
SOFT WORLD MAGAZINE
附贈 Mega Disc 石盤
動爆試玩區
異星大進擊
-火星運球王、
刺客任務3：密約浮影、
模擬鄰居2……
動畫展示區
飛天歷險、模擬鄰居2、
真實犯罪：
洛杉磯喋血街頭、
戰慄時空2……
多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
安德烈斯 遊戲實用周邊
●戀愛盒子
美麗好用便條紙
線上期刊室
三國演義online之三國鼎立
天堂II序章
希望Online求愛嘉年華
石器時代
東方傳說Online
新天上碑2.60版
魔力寶貝3.0
獨立別冊呈現
遊戲仙人研究室
2004年……
E3
美國電子娛樂展
十週年現場直擊報導
本期封面
漫畫連載 冰凍的力量
究極GAME館
飛天歷險 軒轅劍網路版2代
職業種族大公開
仙劍奇俠傳三外傳·問情篇
場景設計介紹展示
羽音ONLINE新型態可愛語音線上平台
風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌五大王國世界觀揭露
金庸群俠傳ONLINE書劍江山武林名人陪你闖蕩江湖
世紀三國即時戰略國產新體驗
戰神：狂神天威3豐富種族職業自由搭配
超魔法大戰日系美少女奇幻RPG
星際大戰：共和突擊隊星戰FPS科幻新作
公會戰爭未來線上設計華麗風貌
東方傳說ONLINE武器防具全收錄
三國演義ONLINE三國鼎立戰騎運用完全介紹
戀愛盒子ONLINE海洋地區炎夏熱情公開
天堂：光與影2.15C傲慢之塔暨寵物進化
天外ONLINE特殊英雄AI系統全解
安德烈斯 遊戲精彩抽獎
●歡慶軟世15週年
RO 人物收集 & 抽獎卡
獲取夢幻寶物最佳時機
本期人物：女武道家
普隆德拉軍帽
時尚太陽眼鏡、亡者髮箍、
出遊帽子、力量戒指(1洞)、月費儲值卡、
150點數儲值卡、簡訊20通
◀獎項
全裝備介紹暨任務詳解
攻略圖書館
絕對武力之一觸即發
魔幻世紀 戰役關卡歷險日誌
西伯利亞 冒險解謎流程攻略
鐵道夢想家 新手上機攻略
仙境同盟會
RO·完·全·實·況·追·蹤
仙境傳說最新物價表
仙境傳說 怪物大搬風－熱門新狩場大公開
超商・書店退書截止日期93年08月25日
ISSN 1605-2722
06
9 771605 272000
封面設計/蘇執奕
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣NT $199 香港HK $48 馬來西亞RM $25 加拿大CAD $18 美國US $12

欲知活動詳情請上官網查詢

ro.gameflier.com



勝利總動員!!

贊助單位 新瓶上市

協辦單位 統一超商 emome

指導單位：財團法人資訊工業策進會



GRAVITY
仙境
應援團
你對RO的熱情絕不輸給任何人？Come on！
馬上加入仙境應援團！一起燃燒最猛烈的RO熱情，
激發參賽勇士們最high的戰鬥氣勢，為代表台灣參賽的隊伍加滿油，
讓RO台灣代表隊揚名國際！
徵召 最愛RO的你
用滿腔的熱血為RO台灣代表隊加油！
活動詳情！請密切注意官網公告
G-MAX
2004 RO世界盃公開賽事指定電腦
主機型號 CA2
螢幕型號 GD-1703BP〈17"液晶螢幕〉
產品規格 CPU：P4 3.0G/ HT
RAM：512MB DDR400
HDD：80GB/ 7200rpm
ODD：DVD/CD-ROW Combo機
OS：WIN XP Home
其他 光學滑鼠〈GM-3U〉 網路鍵盤〈GK-4P〉
技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY



仙境RO伝說 ONLINE
RO RAGNAROK 魔法鋪
擁抱波利
買就送仙境傳說開卡點數100點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
NT$299
RO卡娃伊
活力胸章
NT$20
RO魔法鋪 胸章
NT$20
RO.GAMEFLIER.COM
來爾富、各大3C賣場、智遊網、遊戲快遞、巴哈姆特・・等都可以買得到哦！

手護天波

買就送仙境傳說開卡點數100點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
還有機會得到黃金冠冕、小惡魔帽、丸子頭飾、海盜船長帽
等超值虛擬寶物哦！〈詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告〉

守護真情價 NT$ 299 元

最卡娃伊的 RO飛遞畢業好禮

最麻吉的深情畢業好禮！
讓可愛的波利帶著我滿滿的祝福，永遠守護著你～

天使波利手機揉

買就送仙境傳說開卡點數150點哦！
〈僅限首次開新帳號使用，請於2004年12月31日前開卡儲值，逾期無效〉
還有惡魔髮圈、魔術師帽等超值虛擬寶物哦！
〈詳情請參閱官網ro.gameflier.com公告〉

甜甜蜜蜜價 NT$ 129 元

〈以上產品以實物為主，本圖片僅供參考！〉

RAGNAROK

GRAVITY


忍者
學會所有的忍術
在亂世裡暗自活躍！
劍豪
開道場與流派，
名聲轟動天下！
武士
幫助大名走向天下一統呢？
還是發起叛亂由自己取得天下呢？
海賊
支配海上的流通，
成為日本近海的霸者！
商人
稱霸全國的商業場
以財力君臨天下！
體驗戰國時代各式各樣的生活


話說全世界電玩界的盛事，E3美國電子娛樂展的展出時間又到了！
這個全世界性的電玩展覽可是許多人朝聖的目標喔！


嗯，今年我們安德烈斯將徵召前往E3採訪的勇士數名，本王決定補助你們旅費前往美國洛杉磯，有誰要自願參加的………
我要去!!
讓我去!!
我要去!!
讓我去!!


恩，經過抽籤，
這一次就決定派遣小藍、沙雷納及尼爾斯前往。
YES!!


太好了！我一定要去拉斯維加斯體驗一下大亨的生活啦！


啊！我早就想去大峽谷體會一下了！
喀嚓


聽說洛杉磯的名牌貨很棒，我要好好的去SHOPING啦！


一周後……

嗨！你們回來
啦?!
美國好玩嗎？

真羨慕你們．



每天都很忙！在E3會場
不僅資料特多，而且場
地很大，一走就要走幾
小時!!



而且每天採訪完
要坐 3 小時的車
才能回到旅館！



回到旅館後，
每個人都要寫
10000字的稿子
傳回來！



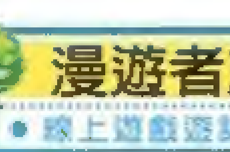


安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •

P282～283



攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •

P207～255

絕對武力之一觸即發	P208
魔幻世紀	P224
西伯利亞	P236
鐵道夢想家	P250

仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •

P192～201

2004年美國電子娛樂展十週年全程報導	P192

漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •

P274～277

祕技開發室
• 要作弊請看這裡 •

P256～257



究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！•

P45～99

飛天歷險　軒轅[illegible]2代	P46
仙劍奇俠傳三外傳問情篇	P50
風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～	P54
羽音ONLINE	P56
東方傳說ONLINE	P60
金庸群俠傳ONLINE書劍江山	P64
三國演義ONLINE三國鼎立	P68
戀愛盒子ONLINE	P72

玩家救濟所
• 疑問開解中心 •

P278～281

歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •

P286～299



MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •

P286～287

尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •

P28～42



世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會

仙境同盟會

RO完全賞玩...

遊戲工坊

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長　王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢　(07)8150988轉263、267
郵撥帳戶　智冠科技（股）公司
郵撥帳號　41941885
雜誌・軟體線上訂購
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

南區　高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區　台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區　台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

廣告營運中心 ADVERTISE

華瑞德廣告有限公司
台北市基隆路一段186號8樓之4
TEL：(02) 87872708



堅持
ONLINE
前進夢幻
讓你最開心的
線上遊戲!
index
grigon
© 2003.2004 Grigon Entertainment Co., Ltd. All rights reserved. Seal Online and the Seal Online logo are trademarks of Grigon Entertainment Co., Ltd.

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

近日逛了一下書店，看到一本《電玩高手列傳》的漫畫，原以為是虛擬的打電玩高手冒險歷程（還記得十餘年前有打遍天下電玩的暴牙仔漫畫……），沒想到一翻內容，竟然是真實的日本電玩研發名人傳記，大意是這些研發人員本著各種理念及宗旨，在不斷努力之下所展現的成果。這些以真人訪談所改編的漫畫，對國內研發人員來說，可說是相當難得的好書，如果對研發遊戲有興趣的國民們，也可以看看喔！

索卡爾

最近下班之後的時間，都是我比較有空看的愛情劇居多，我覺得大概只有前陣子的《一公升的眼淚》、重播的《HERO》、最近《搞笑偵探》較好看，不過也好險，可以多點時間去做其他事，而不是回家一直看日劇……orz

索特王

遊戲產業一直走到今年，可說遇到一些瓶頸。不論是單機遊戲還是線上遊戲，感覺上都有消退的現象，不過危機上所謂危機就是轉機，希望各工坊及玩家們能夠繼續努力，只要有付出，是一定會收到美好的果實的啦！

柯里克

盜版可說是遊戲界中最嚴重的傷害，各遊戲公司為了抑制盜版歪風，都無所不用其極的在遊戲中加入了許多防盜措施。不過呢！如何在這些防盜措施與玩家方便性上取得平衡，這可是大家要去深思的問題喔

歐茲

最近在挑選筆記型電腦，不過價格上的價位可是有很大的差距的！從3萬到10萬都有的筆記型電腦，應該如何挑選呢？基本上還是看個人的需求吧！如果只是用來上網文書處理之類，那就不用太貴的了！歐茲就看到有人花了大錢，買超級高檔筆電當桌上型電腦使用，真是很不划算呢！

尼爾斯

最近NBA季後賽正進行的如火如荼，尼爾斯也順應時機把NBA遊戲拿出來玩！待現實比賽結束之後，對照一下在遊戲裡面的戰績，就覺得實在非常有趣喔！現在運動遊戲的擬真度實在非常逼真，每一個環節都有如真實的比賽一樣，喜歡看職業運動的國民們可多多嘗試喔！

亞斯洛

亞斯洛減肥半年，平常健身的習慣依舊沒變，而效果終於在最近展現出來了^^～體重從85公斤降到78公斤，不僅僅從之前的虎背熊腰變成虎背「狼」腰，從後面看更呈現出倒三角的形狀，看來節食和運動果然是塑身的不二法門哦！^^

6魔王

最近除了在看推理小說（林白的一系列推理之最精選都快看完了……）之外，還有在看AXN的《CSI犯罪現場》，因為大部分的劇情都是"發生殺人案->CSI探員找尋證據->抽絲剝繭->找到兇手"，所以可以說成是推理戲劇也不為過，雖然流程大致相同，不過案件真是千奇百怪，讓人百看不厭的^^，但……因為以寫實手法呈現屍體，多少有點血腥感，不太適合未成年的人觀賞……汗

沙雷納

夏天到了，天氣漸漸炎熱起來，炎炎夏日中，沙雷納的食慾竟然越來越好，狂吃之餘，漸漸發現除了要有健康的飲食之外，適當運動也是很重要的，希望讀者也一起跟沙雷納好好加油健身喔！

蕾蕾公主

蕾蕾最近迷上跳韻律舞，從一開始的跟不上節拍，到現在已經能完完整整的跳完一整段音樂了！果然人只要努力就會有收穫的喔！這項運動真是不錯，即對健康有益，而且還可減肥，有興趣的國民可多多嘗試喔！

阿吉斯

呼～又快到了夏天的季節了，外面曬死人的大太陽曬死人的，可為什麼編輯部裡還會這麼冷呢>_<？長袖襯衫就這麼在椅背上隨時Stand by，不然在這樣內冷外熱的情形下，很快就可能會感冒了說……XD



感受二次大戰的震撼，身為密蘇里戰艦上的防空砲手，對一波波猛烈攻擊的日軍還以顏色，正是你最重要的任務！









【幻境奇兵】／FPS

西 元 2 0 1 0 年 . . .
病毒攻擊遊戲主機FIRESTARTER，你被困在遊戲中48小時內必須破解所有關卡
否則將永遠無法離開...

- ◆ 劇情模式 限時搶攻5個世界中的16道關卡
- ◆ 連線模式 多達三種，最多支援32人區網對戰
- ◆ 各有特色的6種角色，高達20種類型的特殊武器

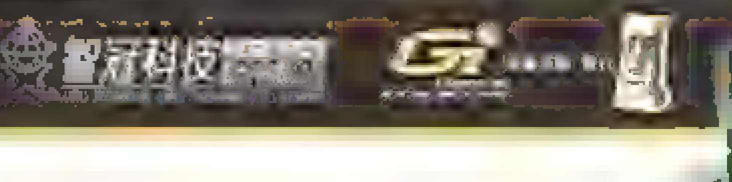


Gi Genius Interactive





流傳已久的傳說預言著新世紀的開始，將會有一個強大的種族重新統治大陸，因此四大種族：帝國、山脈部落、不死游牧族和地獄軍團 無不大舉出兵，開始為爭奪世界的主權和生存而征戰。









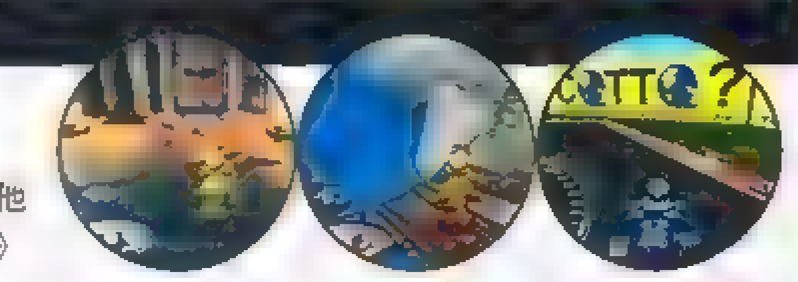
【鐵道夢想家】／模擬

在遊戲中您會發現超細緻的畫面以及幾近全世界的真實鐵路網資料。讓想像力無限奔放：扮演負責載客與貨運的列車長、也能當個火車工程師，讓每台列車都平安順利的完成任務，還可以創造屬於自己的獨特場景與列車。

- ◆ 透過官網，可分享與下載各種資料與物件
- ◆ 以塗裝軟體親自設計專屬自己的列車
- ◆ 多種地形氣候，並有超過130種列車可供選擇

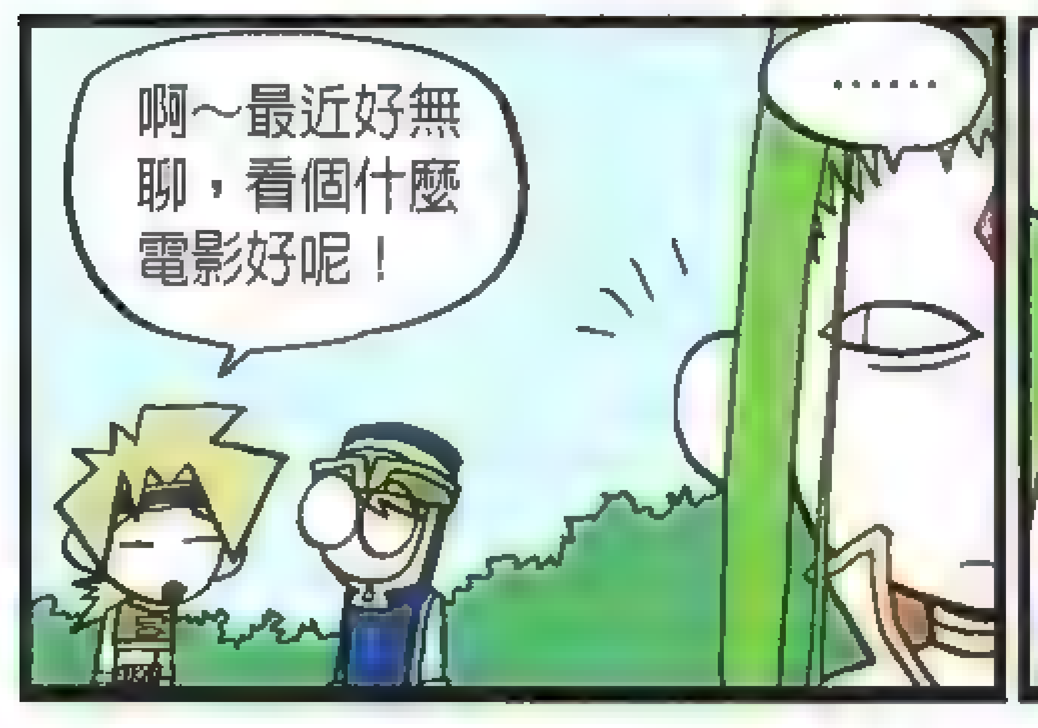
【百戰咕咕雞】／全3D動作冒險

一群可惡狐狸闖進了咕咕雞的雞窩，綁架了他可愛的女朋友，他能夠成功的把心愛的人救回來嗎？ 《中文／英文雙語版本》



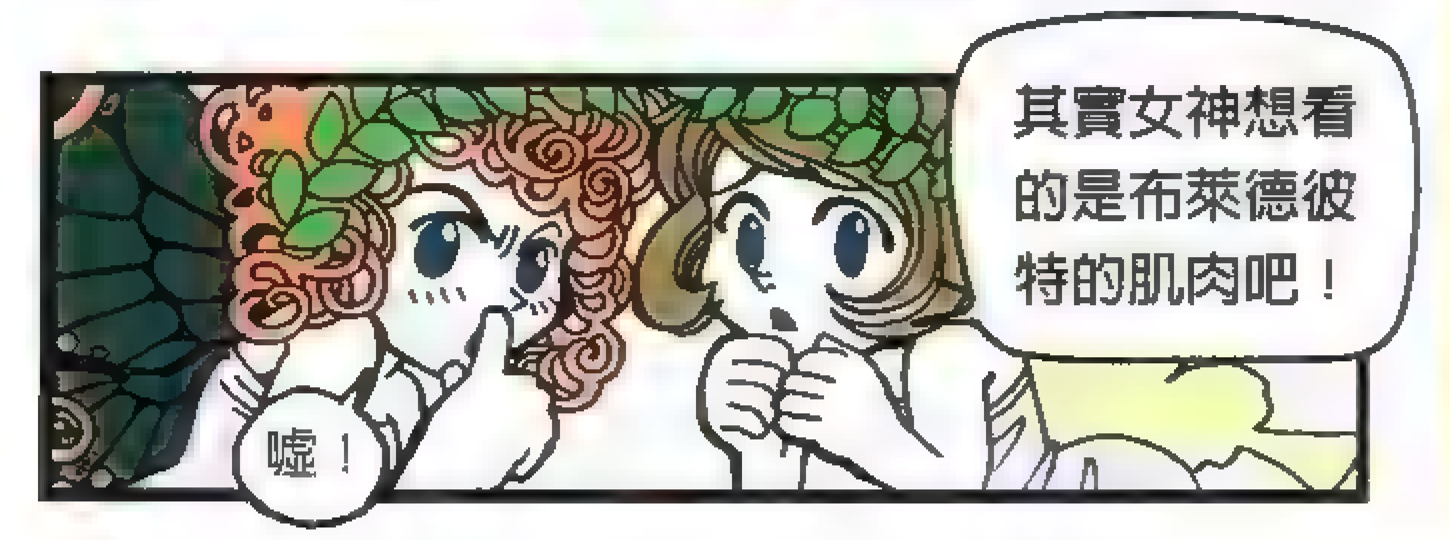


廣告神殿等待大家來參拜歐！





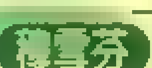




廣告森林神殿參拜熱線

愛德琳女神 

advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 

ke y@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248



浩瀚星空
好戲不斷！
機甲合體
正式登場！
SG.GAMELIFE.COM

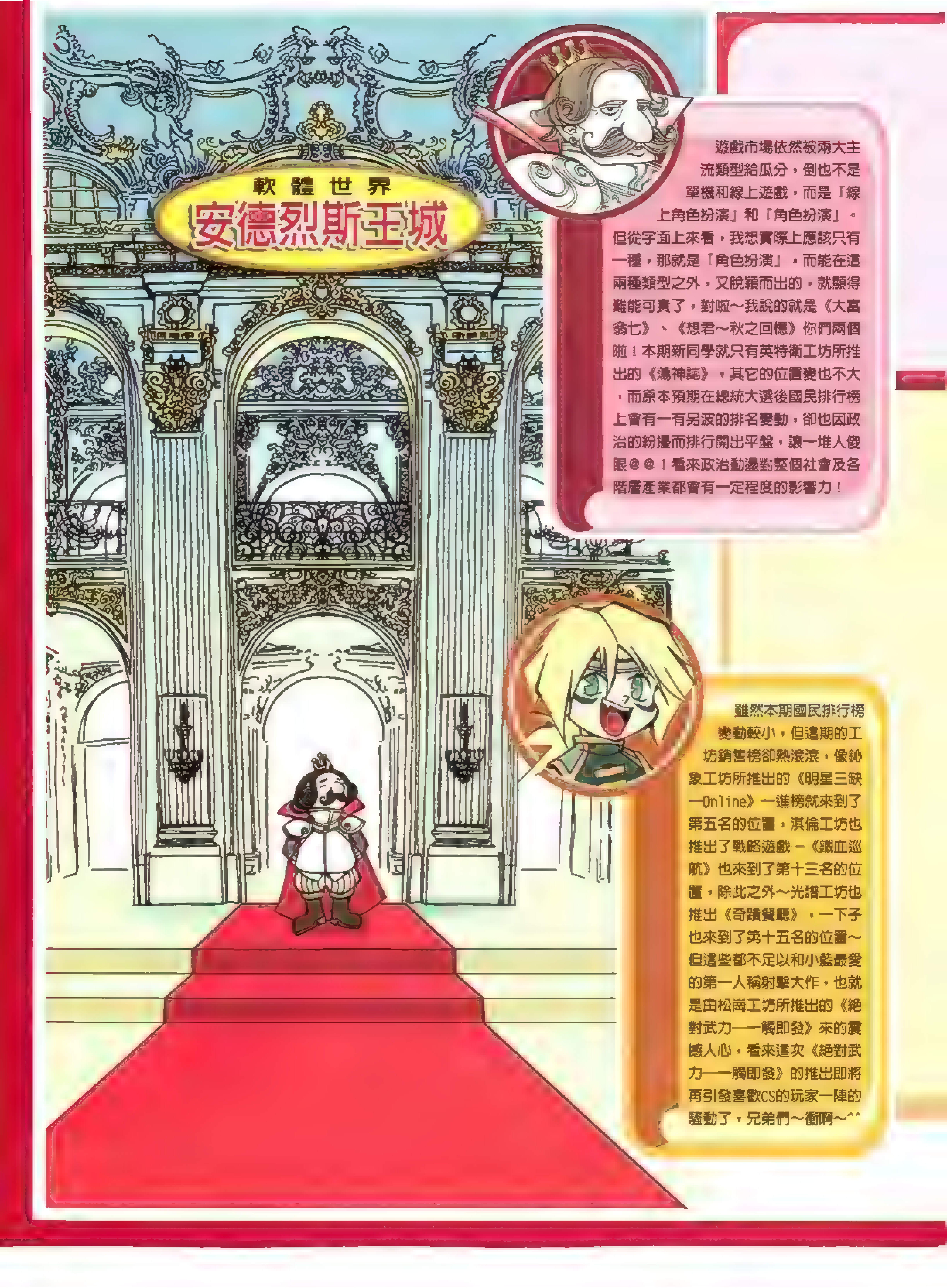


團結力量大
機甲組隊結聯盟，合為一體闖星空
合體機甲炫
合體造型酷又炫，能武善戰任你選
超強必殺技
絢麗的爆裂火力，無敵引爆銀河系
迎戰新敵手
對抗可怕BOSS隊，殺的敵人無路逃
星空之門
STARGATE
合體金剛
ONLINE
sg.gameflier.com
CELESTIAL



星空之門
STARGATE
ONLINE
sg.gameflier.com
如戲劇起伏的全新任務，讓你奔波冒汗，玩過還想玩！
超強星空怪獸 全面登場
愛情、健康與事業，神秘的文達詩篇，解答你全部的疑問。
新增高等超猛技能，練功習武，多種新選擇！
電池、機甲零件…多項寶物，掉寶率瘋狂加碼，讓你拿到手軟！
SG
因網路遊戲不定期更新，故遊戲內容、上市日期、開放日期，以官網http //sg gameflier com/公佈為準，本廣告不另行更新


合體金剛
威力遍十方！
宇宙威猛
震撼開戰！
CELESTIAL



軟體世界

安德烈斯王城

遊戲市場依然被兩大主流類型給瓜分，倒也不是單機和線上遊戲，而是「線上角色扮演」和「角色扮演」。但從字面上來看，我想實際上應該只有一種，那就是「角色扮演」，而能在這兩種類型之外，又脫穎而出的，就顯得難能可貴了，對啦～我說的就是《大富翁七》、《想君～秋之回憶》你們兩個啦！本期新同學就只有英特衛工坊所推出的《濤神誌》，其它的位置變也不大，而原本預期在總統大選後國民排行榜上會有一有另波的排名變動，卻也因政治的紛擾而排行開出平盤，讓一堆人傻眼＠＠！看來政治動盪對整個社會及各階層產業都會有一定程度的影響力！

雖然本期國民排行榜變動較小，但這期的工坊銷售榜卻熱滾滾，像鈊象工坊所推出的《明星三缺一Online》一進榜就來到了第五名的位置，淇倫工坊也推出了戰略遊戲－《鐵血巡航》也來到了第十三名的位置，除此之外～光譜工坊也推出《奇蹟餐廳》，一下子也來到了第十五名的位置～但這些都不足以和小藍最愛的第一人稱射擊大作，也就是由松崗工坊所推出的《絕對武力——觸即發》來的震撼人心，看來這次《絕對武力——觸即發》的推出即將再引發喜歡CS的玩家一陣的騷動了，兄弟們～衝啊～^^

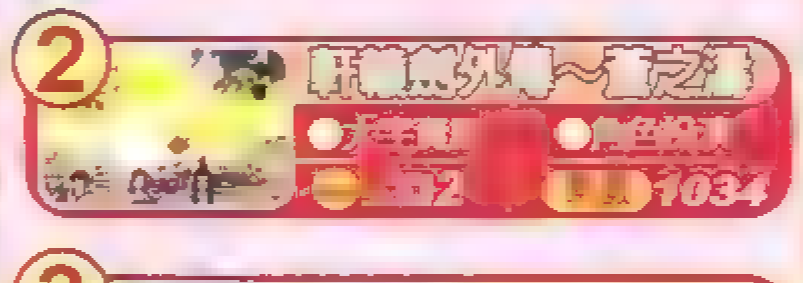


國民排行榜

- 統計日期：4月25日～5月15日
- 資料來源：軟體世界第181期人氣調查表



1. 仙境傳說 — 上回1 — 票數 1882



2. 軒轅劍外傳～蒼之濤 — 上回2 — 票數 1034



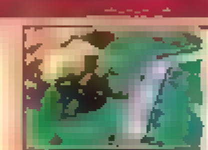
3. 天堂2 — 上回3 — 票數 719



4. 戀愛盒子Online — 上回5 — 票數 683



5. 真·倚天屠龍記 — 上回6 — 角色扮演 — 票數 606
6. 大富翁7 — 上回8 — 益智 — 票數 561
7. 魔力寶貝 — 上回10 — 線上角色扮演 — 票數 475
8. 想君～秋之回憶系列 — 上回9 — 票數 449



9. 幻想三國誌 — 再入榜 — 角色扮演 — 票數 428



10. 蕩神誌 — 新登場 — 角色扮演 — 票數 423

工坊銷售排行榜

- 統計日期：4月01日～4月30日
- 資料來源：協力商店



1. 仙境傳說 — 上回1 — 票數 15625



2. 戀愛盒子Online — 上回4 — 票數 5936



3. 天堂2 — [illegible]



4. 吞食天地Online — [illegible]



5. 明星三缺一Online — 新登場 — [illegible]



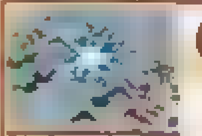
6. 真·倚天屠龍記 — [illegible]



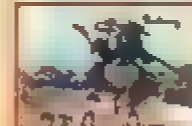
7. 絕對武力～一觸即發 — 新登場 — 2495



8. 金庸群俠傳Online — [illegible]



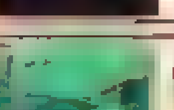
9. 魔力寶貝Online — 再入榜 — 線上角色扮演 — 票數 2316



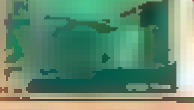
10. 幻想三國誌 — 上回8 — 角色扮演 — 票數 2287



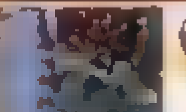
11. 石器時代Online — 再入榜 — 票數 2219



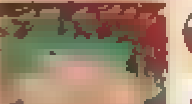
12. 軒轅劍外傳～蒼之濤 — 上回10 — 票數 1890



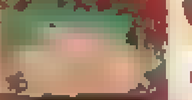
13. 鐵血巡航 — 新登場 — 票數 1572



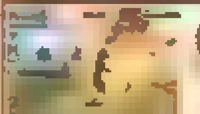
14. 三國群英傳4 — 上回12 — 票數 1506



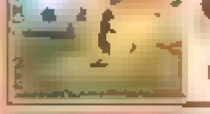
15. 奇蹟餐廳 — 新登場 — 票數 1392



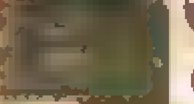
16. 封神Online — 上回13 — 票數 1301



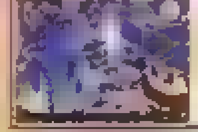
17. 東方傳說Online — 新登場 — 線上角色扮演 — 票數 1284



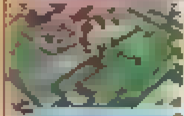
18. 希望Online — 上回7 — 線上角色扮演 — 票數 1266



19. 神之領域Online — 再入榜 — 線上角色扮演 — 票數 1225



20. 大富翁7 — 上回14 — 益智 — 票數 1106



調查協力商店

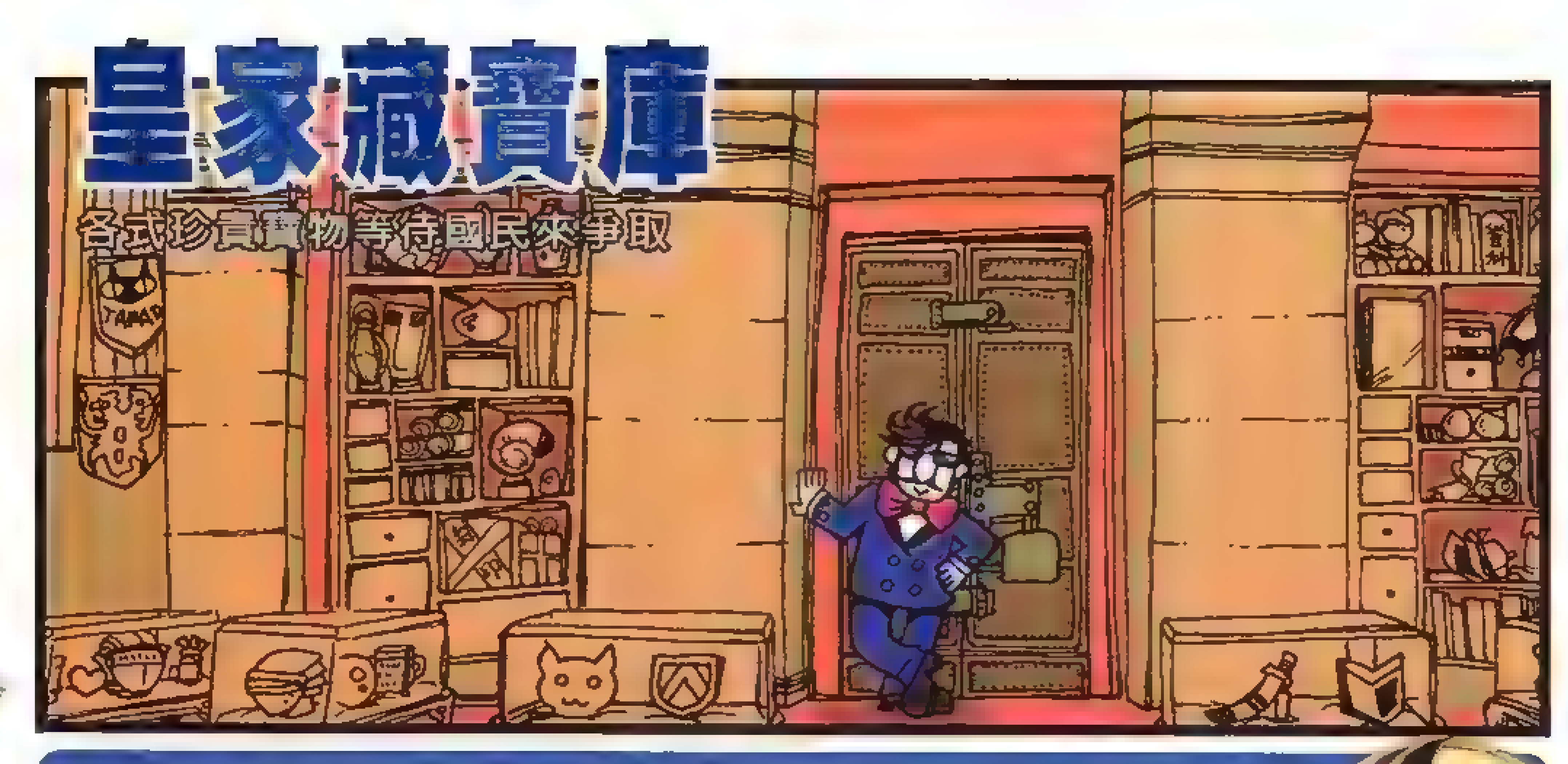
北區：古今集成　[illegible]　創世紀電腦　振森文化　丸升文化　光南書局　東武資訊　[illegible]　易欣　[illegible]　真善美　寶貝屋

中區：全亞通　諾貝爾書城　亞洲心資訊　大大文化廣場　三民書局　新世紀書局　益裕資訊　[illegible]　[illegible]　[illegible]　[illegible]　日本橋

南區：諾貝爾書城　日本橋　城市漫畫遊戲專賣店　華元電腦社　[illegible]　北興電腦

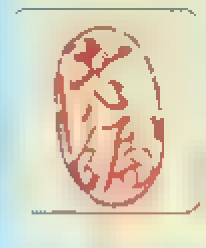
皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



轉眼間一年一度的暑假就要到來了！老編回想起學生時代的暑假，那真是有如天堂般的日子啊！每天就開著冷氣，除了睡覺吃飯，其他的時間就用來玩遊戲、看漫畫，玩得不亦樂呼、過的逍遙自在！不過呢往往到了假期快要結束時，才發覺作業都沒做，這可是很糟糕的哦！在此老編要奉勸還在學的鎮民們，遊戲當然要玩，不過也得注意時間的分配，不然到開學前可是會很辛苦的喔！玩好遊戲也要讀好書，這才是我們安德烈斯的最高宗旨喔！

接下來公布本期的限時兌換項目，這一次最受玩家歡迎的仙劍系列「仙劍系列純白萬用背包」5 份，這可是好看好用的限量商品喔！純白的設計加上仙劍漂亮的MARK ，背出去絕對是衆人矚目的焦點：絕對會讓人看的羨慕不已的啦！老規矩，請手上有50 S幣的人請手腳要快，因為5 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Email 至信箱(leaflet@swm.com.tw)的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S 兌換仙劍系列純白萬用背包」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！



91.5.20



老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩 Aspeed　Zeus 電腦

兌換額度

35000S





參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**







注意事項

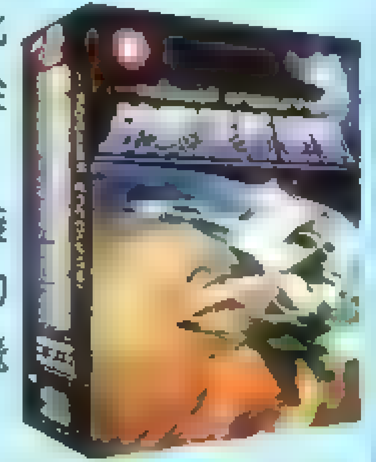
1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月安德烈斯國民大獎

本月國民大獎，由王國中的新興王者「漢傳互動」所提供，這個王者主要已代理歐洲線的遊戲為主，為國民們帶來了許多不同於美式風格的遊戲，帶給大家不同的體驗，請國民們多多支持喔。

B1 決戰羅斯威爾 10名

羅斯威爾謠傳有外星人入侵已經很久了，有某個組織打算利用外星人的科技來征服地球，美國政府對此作了指示，務必要消滅此一組織。玩家操縱的是基地位於新墨西哥州的美國空軍飛行員，任務的目的是消滅特別組織，避免外星科技的濫用而造成不好的影響，玩家必須運用各種戰鬥飛機來達成任務。



B2 末日終結者 5名

時間是 2082 年，世界正遭受不知名的外星生物的威脅，在過去七個月內，總功已經損失了五百萬的士兵，如果我們不盡快的想出對付外星人的方法，很快的我們的星球將會被其控制住。你是最後的一個機器人 XR72，你將被送到世界的各個重要據點來排除外星人的武力部隊，當我們奪回這些據點後，我們就有機會擊潰外星部隊。



180期 國民大獎中獎名單公佈

A. RO 波利T恤 50名

[illegible]

181期 萊爾富仙境傳說怒戰補完計畫

A. 仙境傳說 公仔 10名

[illegible]

178期 軒轅劍外傳蒼之濤中獎名單

註：由於遊戲骨架+抹壁組缺貨，故獎項變動有所調整，先前於雜誌公布得遊戲骨架+抹壁組者，一律改為贈送手機吊飾，請國民們見諒

C1. 軒轅劍外傳蒼之濤 遊戲3名

[illegible]

C2. 軒轅劍外傳蒼之濤 靈狐抱枕 10名

[illegible]

C3. 軒轅劍外傳蒼之濤 靈狐手機吊飾 40名

[illegible]









薄荷檸檬 10P/100S

楚楚可憐的江如紅



墨霜 10P/100S

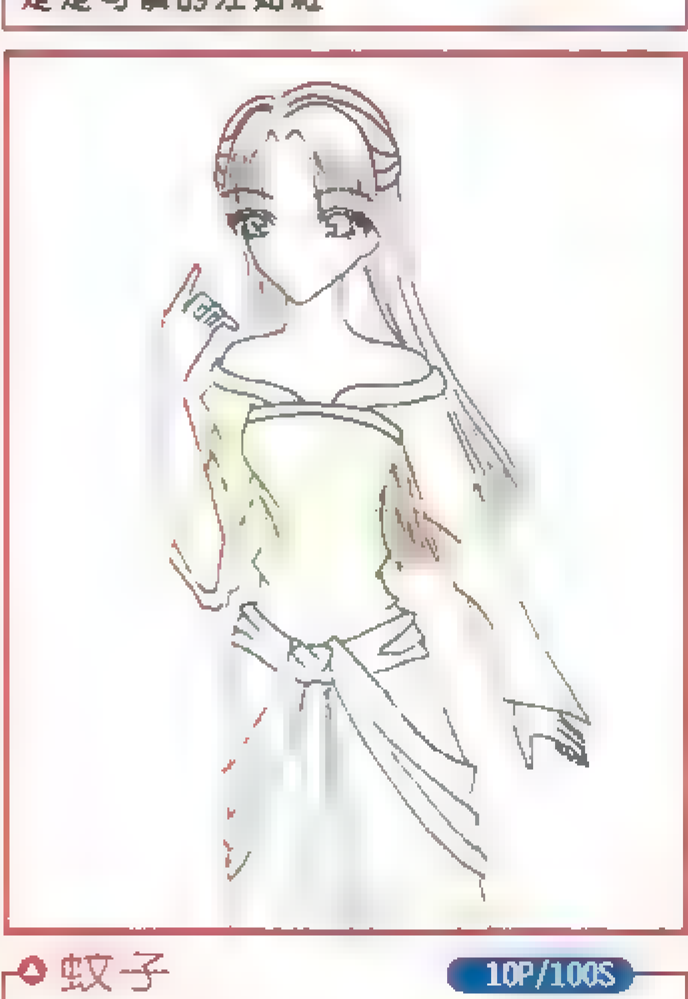
感謝妳對軟世的支持^^





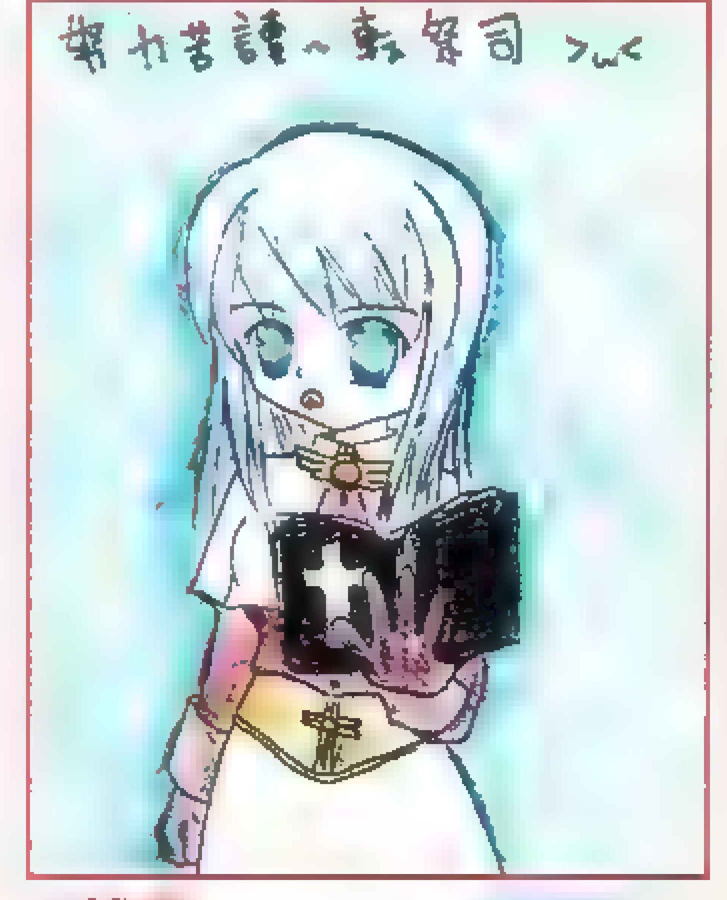
Penny 10P/100S

看起來就很會跳舞的舞者



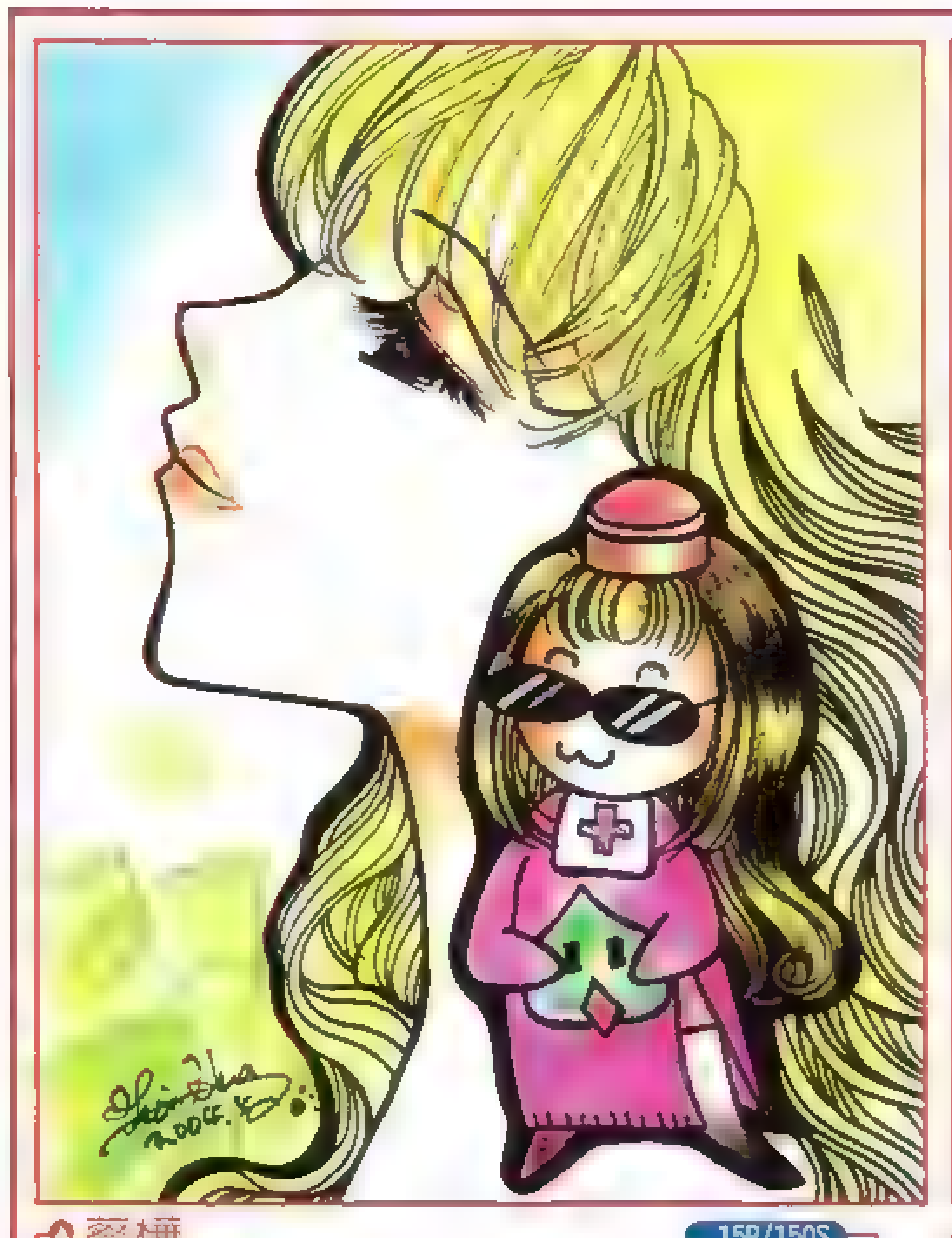
蚊子 10P/100S

氣質美女一名



笛音 10P/100S

祝妳早日轉職成“性感”的祭師^^



蔡樺 15P/150S

真是造型前衛的女祭師啊……



Yule 15P/150S

謝謝妳的加油打氣^^

I am the Queen of the world!

May 15P/150S

錢夫人真是美麗多金的名女人^^



雪音 15P/150S

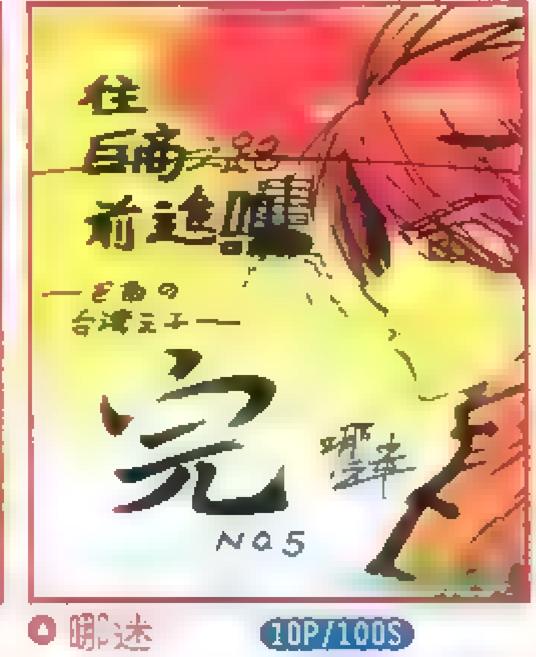
畫得蠻不錯的



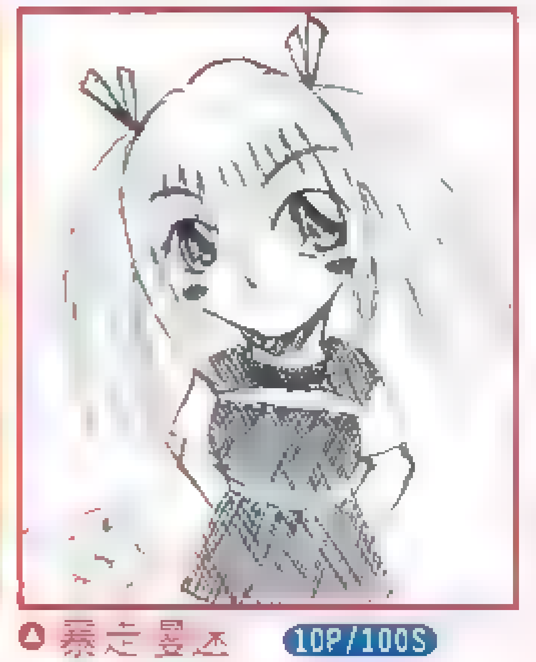
菲影 10P/100S



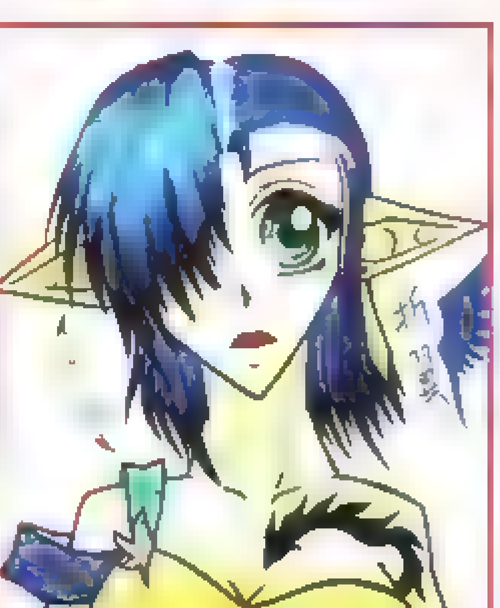
盛翊涵 10P/100S



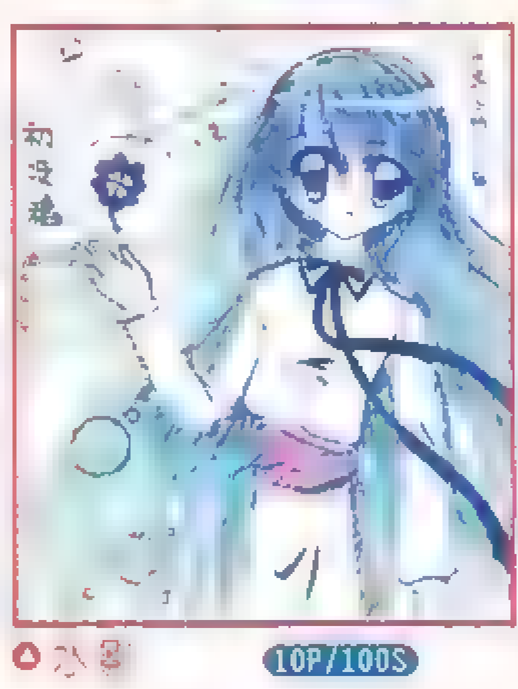
哪迷 10P/100S



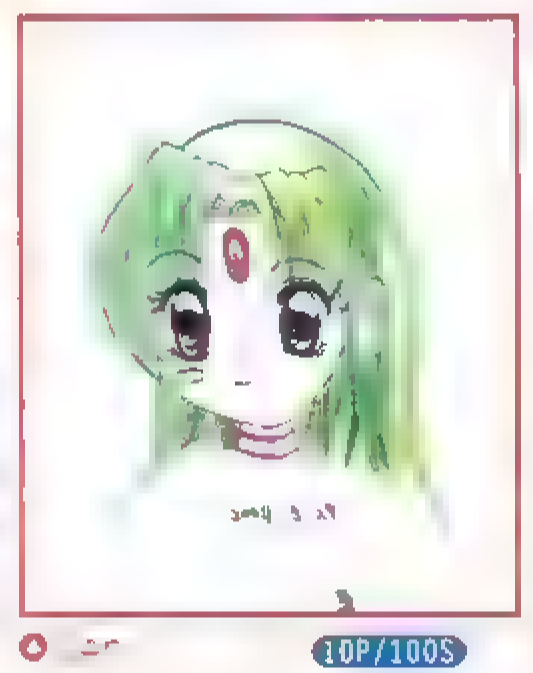
暴走曼丞 10P/100S



折翼 10P/100S



10P/100S



10P/100S

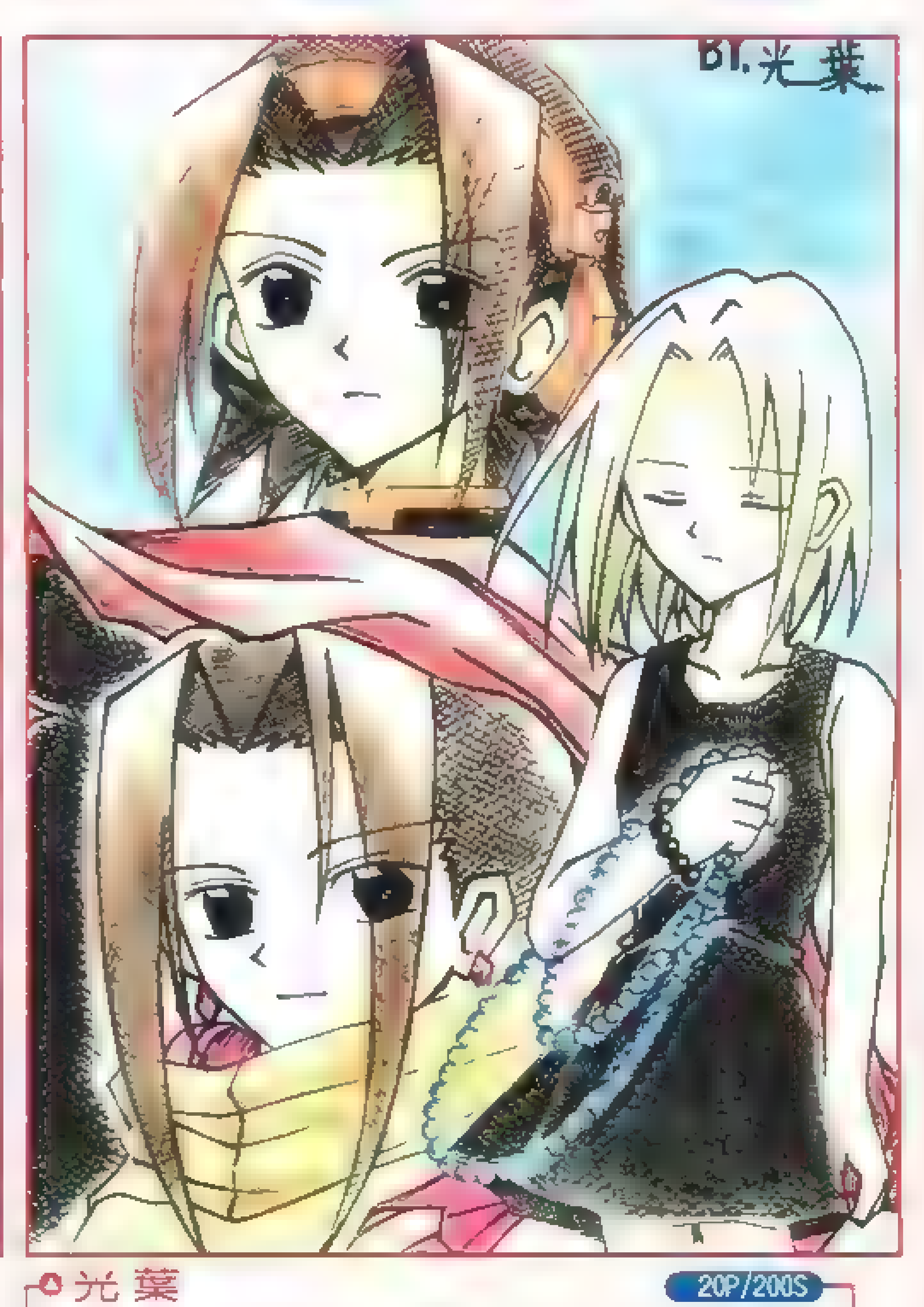


子心 10P/100S



DIC · D^2 · REAX 20P/200S

身材真是火辣的女黑妖



光葉 20P/200S

通靈童子最近劇情越來越亂了……orz

mim x 5P/50S

[illegible] 5P/50S

min[illegible]k 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

李哲偉 5P/50S

[illegible] 5P/50S

e[illegible]mo.th 5P/50S

[illegible] 5P/50S



狂塗 25P/250S

好可愛的貓耳女孩啊^^



布丁郁 10P/100S

被小魔女盯上真會讓人不寒而慄

尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處

智冠營收穩定升高

下半年即將進入產業旺季

NEWS

智冠科技四月份營收2億89萬，較去年同期成長178%，累計營收9億4936萬元，較去年同期成長2.8%。由於子公司新幹線上線人數持續成長，加上五月以後逐漸進入暑假旺季加溫期，整體營運績效可望持續成長。

在台灣市場子公司遊戲新幹線的產品「仙境傳說」的上線人數從去年的平均20萬人，到2004年年初已經突破30萬人，可望同步帶動台灣營收增加。馬來西亞市場，已經於四月份收費，預計第二季將可貢獻較明顯的收益。中國大陸市場，也在區域佈局逐漸完成後，「仙境傳說」收入於去年十月底收費，營收獲利的效益也將逐漸增加，預料單一產品線全年獲利應可順利超過一億元。並藉由中華網龍和遊戲新幹線的現有遊戲完成中國市場佈局，進一步推動下半年華文遊戲市場的擴張。



救世主也上線～

駭客任務網路版最新遊戲畫面



Ubi soft之前放棄了由時代華納、Monolith、EON共同合作開發中的《駭客任務網路版》全球代理發行權。而這款網遊巨作《駭客任務網路版》是取材於華納公司耗鉅資拍攝，全球票房達到4.75億美元的電影同名巨作《駭客任務》3部曲的故事背景。

該遊戲無限擴大了劇情中的奇幻世界，支持數千名玩家同時上線。遊戲製作是由推出《霹靂嬌娃（No One Lives Forever)》以及《異形對終結者（Aliens Vs. Predator)》等動作3D遊戲作品的Monolith總負責，結合了動作冒險和網路角色扮演的形式。當Ubi soft宣佈推出時，時代華納的負責人說他們將找到新的合作夥伴，並肯定在夏季推出這款網路遊戲。



絕對武力再加強

CS:CZ 1.1版本最新特性

此次發佈的CS:CZ 1.1版本主要包括兩個部分改進，一是更新了「Buy Package」（購買系統）；另外一個則是任務自定義工具包。新的購買系統被定義為「包裹系統」，允許玩家在資金緊縮的情況下來購買武器，時間是根據事先定義好的主武器的殘彈量。更新的購買系統中包括4個「Buy Package」（武器組合），每種武器組合都有完整的裝備。它允許玩家選擇其中任何一種主武器，子彈的購買量以及在金錢缺乏之時撤銷購買等等。

透過《絕對武力：一觸即發》的任務編輯器，玩家可以製作極具挑戰性的任務，其中電腦的AI，電腦的造型，還有更多的東西都可以根據自己的喜好更改，編輯器是通過壓縮包的形式分發給玩家，當安裝完畢後，新的任務選項將會出現在遊戲菜單中。



NEWS NEWS

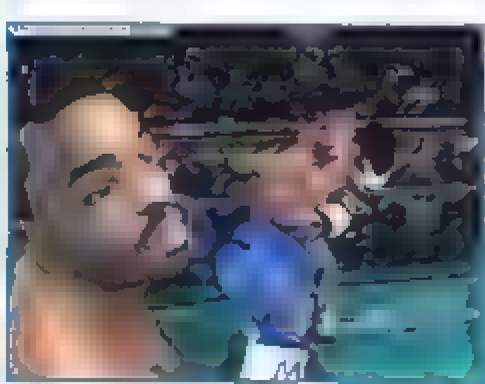
前世界拳王發飆

EA、SONY、任天堂成被告

《Knockout Kings》系列是EA所推出的熱門拳擊遊戲，當初標榜的是收錄了世界知名拳擊好手的真實數據，讓玩家能透過遊戲感受這些拳王的戰鬥英姿，而遊戲也收錄了幾個知名的世界拳王資料，如阿里、泰森、奧斯卡霍亞、賀利菲爾德、路易斯等人。



不過在1970年代曾叱吒拳壇的前世界拳王Alexis Arguello並不知道他已經被收錄到這款遊戲中，而且EA也沒有盡行告知義務，對此他大為惱火認為自身權益遭受侵犯，而決定控告EA侵權。另外因為《Knockout Kings》還曾經在PS2和NGC上推出，所以他也一併連SCEI、任天堂這兩家公司一起控告，顯示他捍衛自身權益的決心。



PS2麥克風？！

羅技公佈E3展參展內容

羅技這家一直在開發各種遊戲周邊的硬體公司，於近日公佈了其即將在E3大展上展出的內容。羅技的展示室設在E3的南方展館中，屆時將設立「無線區」「力回饋區」「新科技區」幾個區展示該公司最新的周邊產品。另外，最令人值得注視的就是羅技公司還會展示出一件未曾公佈過任何消息的「PS2 USB麥克風」。這款新式的遊戲周邊將能在《SOCOM》系列以及《Medal Of Honor Rising Sun》等對應語音聊天的遊戲中發揮其獨特的魅力。



羅技集團是美國和瑞士的股票上市公司。業務範圍涵蓋市場研究、產品規劃、設計開發、生產製造與後勤運補。在美國加州的Fremont、瑞士洛桑的Romanel，以及臺灣的新竹科學園區等地，均設有營運總部。產品的製造工廠則位於臺灣的新竹科學園區與中國江蘇省的蘇州。此外，在全世界各主要國家，如德國、法國、荷蘭、愛爾蘭、新加坡與日本，均設有分公司或發貨中心。

遊戲史上第一遭

EMI唱片控告EA侵佔版權

據稱EA在旗下的『EA Sports』運動遊戲涉嫌非法佔用多首EMI的歌曲版權，而且未得到EMI唱片的許可，已經明顯違法著作權法…

根據路透社的消息，東芝EMI唱片日前控告美商藝電涉嫌侵佔智慧財產權，並一狀告上了美國聯邦法院。根據EMI唱片的訴狀指稱，因為EA在旗下的『EA Sports』運動遊戲涉嫌非法佔用多首EMI的歌曲版權，而且未得到EMI唱片的許可，已經明顯違法著作權法，所以堅持控告EA侵權。

由於EA的『EA Sports』運動遊戲，常常在片頭會有一些炫目的介紹影片，除了以流暢的運鏡拍攝手法製作影片之外，也會搭配一些充滿動感的搖滾歌曲讓影片更具聲光效果。不過EMI唱片就指出EA是非法盜用這些歌曲，如『勁爆美式足球2004』『老虎伍茲2004』…等遊戲中所使用的歌曲就是EMI唱片的版權，不過EA卻還明目張膽的未經授權拿來使用，所以他們堅決控告EA侵權。

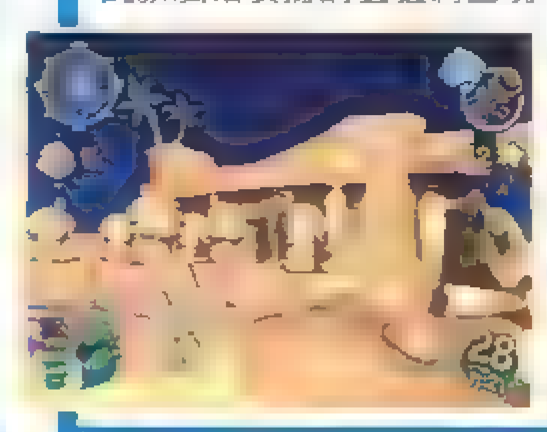
蟲蟲危機再現

E3展出新作
《百戰天蟲之蟲堡作戰》

SEGA Europe於4月29日宣佈將在歐洲發行PC、PS2、Xbox三種電玩平台上新的《百戰天蟲：蟲堡大作戰（暫譯）（Worms Forts：Under Siege）》，這款由Team 17開發的《百戰天蟲》系列最新作品將會在這次E3展上展出。



《百戰天蟲．蟲堡大作戰》預計今年9月或第四季在歐洲上市，遊戲最多支援4人遊玩，此次《百戰天蟲：蟲堡大作戰》將有著各種不同文明的建築物及多種民族風格裝扮的蟲蟲們出現，像是古埃及人對上特洛伊勇士；中古世紀亞瑟王對上東方武士等逗趣的情形出現；而且遊戲裡將會有許多大型的城堡，屆時玩家們必須要利用攻城石弩或是大炮等武器來摧毀敵蟲的城堡。



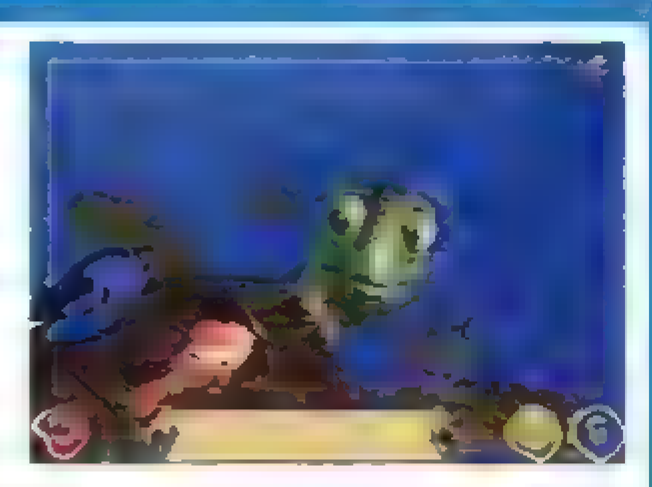


你的獨門絕技，全世界都看得到！
歡迎光臨世界最大的遊樂場！戴上耳機，就進入了 Xbox
LIVE 的魔幻世界。來自地球每一個角落的高手，以及數
Ferrari
XBOX LIVE
XBOX
It's good to play together
www.xbox.com/tw
Microsoft game studios
XBOX LIVE
中華電信
熱情贊助
BOBSON

開市吃三年！

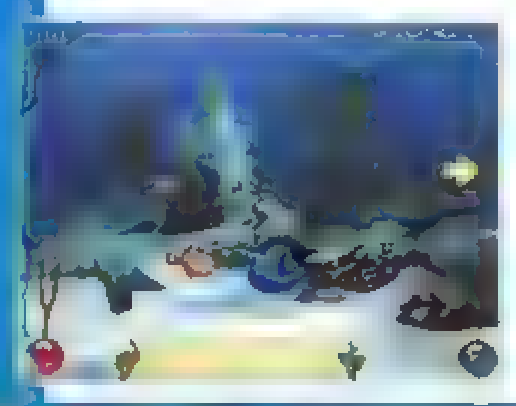
THQ靠《海底總動員》大豐收

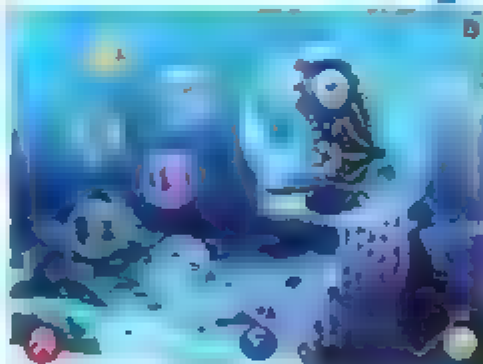
THQ總裁兼執行長Brial Farrell表示，該公司上個會計年度營收超過預期。



Farrell指出，迪斯尼授權的《海底總動員》遊戲銷售超過五百萬套，是成功的主要原因之一。THQ上個會計年度營收達6.4億美元，成長達37%。今年第一季的營收更是高達1.2億美元，比去年同期成長84%。

THQ於昨天美股收盤後宣佈此消息，THQ的股價在盤後交易大漲9.9%。





線上遊戲式微？

線上僅佔3.8%，TV Game為主流

每年一度的美國E3(Electronic Entertainment Expo：E3)遊戲大展，預計將在12日盛大登場，而在邁入第10屆的同時，參展廠商也達到400家的規模，



是歷來參展規模最大的一次，其中又以電視遊樂器（TV Game）平臺為主，臺灣館雖然也首度現身其中，不過臺灣遊戲軟體廠商主打的線上遊戲，僅佔展場整體3.8%。

為期三天的E3展中，預計將有5000多款遊戲現身，而首度曝光的遊戲也將達到1000款左右，此外，由於高達72%的遊戲都計畫在2004年底上市，因此包括智冠科技、遊戲橘子、大宇資訊、華義國際等主要的遊戲軟體廠商，都將透過E3探勘市場發展趨勢的走向。

至於參展規模最大的TV Game，備受矚目的焦點仍是微軟Xbox、新力PS、SEGA三大陣營的角力戰。

角色擬真大躍進

《STALKER》將採用DX9打造

遊戲中的物理特性將在E3得到最大的體現：可破壞的物體將產生真實的物理變形，甚至成為玩家可以使用的工具。而之前GSG聲稱會採用新的AI系統。Oleg確認了這一點。他聲稱遊戲中電腦控制的Stalker成員將會互相進行遠程聯絡，以提供互相支援。如果玩家友善對待其他的Stalker，對受困的Stalker進行支援，就會得到回報，在困難時可以呼叫其他Stalker以獲取支援，並可以更容易進行交易。

至於之前提到過的「生存」系統，指的就是角色會產生疲勞，並需要30分鐘左右睡眠，否則就可能昏倒。飢餓則會導致眩暈和死亡。但不僅是玩家需要休息和進食，怪物也同樣需要。如果玩家遇到一隻正在睡覺的怪物，那就爽了。



而多人遊戲部分也會在E3展出，GSG認為《STALKER》的多人遊戲部分將能吸引傳統的CS和Quake玩家。具體如何，讓我們等E3消息吧！

顯示卡大戰

GeForce 6800獲得眾多PC製造商採用

全球圖形處理解決方案領袖NVIDIA公司宣佈GeForce 6系列繪圖處理器(GPU)獲得全球各大顯示卡製造商、OEM及系統製造商採用。眾多OEM與系統製造商已宣佈計劃採用NVIDIA GeForce 6800為架構開發各種系統，這套於今日發表的GPU將成為NVIDIA最新旗艦繪圖處理器，採用的夥伴廠商數目也創下歷史新高。

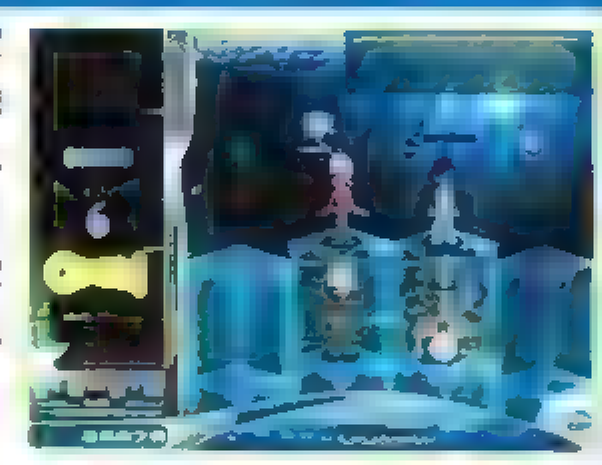
NVIDIA全球業務執行副總裁Jeff Fisher表示：「結合市面上最先進的3D功能與強悍的處理性能，NVIDIA開發出一套樹立新里程碑的繪圖處理器。對於要求極致畫面品質的遊戲玩家而言，NVIDIA GeForce 6800 GPU可以說是最佳的選擇，系統製造商更可以應用NVIDIA GeForce 6800 GPU，針對《Doom III》與《Half-Life 2》等新一代遊戲提供最高的效能。」




極地戰嚎
FARCRY
變成 人間煉獄
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
http www.interwise.com.tw
The way it's meant to be played
NVIDIA
CRYTEK
UBISOFT
© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant to Be Played Logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. AMD, the AMD Arrow logo and combinations thereof, and the AMD64 logo are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Software platform logo TM and © IEMA 2003. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

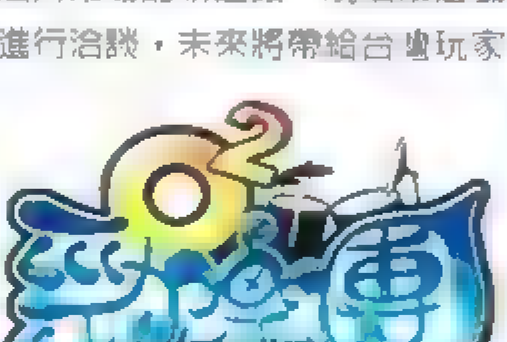
開啓遊戲唱片業結盟先驅

O2勁樂團新遊戲熱潮



全球第一款音樂Online遊戲《O2勁樂團》，已於近期結束一個月的封閉測試，12日起全面開放試玩。新版本中，一舉開放30首歌，並特別收錄香港當紅偶像團體『SHINE』首波主打「我們是‧‧」，這首歌不僅是台版唯一中文歌曲置入，也是《O2勁樂團》與唱片業者（EMI）的首次合作。

歌曲置入部分，當紅偶像「寶兒」、「徐泰志」等在韓國都曾與《O2勁樂團》合作，因此《O2勁樂團》不僅是一款遊戲，也成了唱片市場的新通路。現階段遊戲橘子正與各大唱片公司進行洽談，未來將帶給台灣玩家更多歌曲上的選擇。



最新改編的醫院遊戲

《急診室的春天》新一代的模擬醫生！

Legacy Interactive宣佈，他們取得授權，要製作一款《急診室的春天》（ER，著名影集）遊戲。《急診室的春天》（ER）是美國電視史上評價最高的影集之一，原作兼導演是文壇最具身價的作家麥可‧克萊頓。（著名的作品有侏羅紀公園、剛果等）

在這款遊戲中，玩家要扮演一位新進實習醫師，與這些在螢幕上大出風頭的醫師們進行互動。Legacy Interactive有製作過多款相關遊戲的經驗，包括急救的遊戲。本作預計今年秋季發行。

Warner Bros. Consumer Products已經將「急診室的春天」電視系列授權給位於好萊塢的Legacy Interactive，這也是該系列首度搬上遊戲平台的作品，預計在2004年秋季上市。玩家將扮演醫生，在急診室中努力於擴展自己的事業，而Legacy也會把重點放在這齣影集長達九年中的生死決斷上。



移植風再起

《The Suffering》將移植到PC上

Encore Software於5日宣佈他們已經和遊戲廠商Midway簽訂合約，將由Encore Software負責移植Midway於2004年第一季唯一發行過的一款電視遊樂器版本遊戲《The Suffering》到電腦上，《The Suffering》是一款恐怖生存類型的動作射擊遊戲，PC版的《The Suffering》預計5月下旬就能在國外上市。

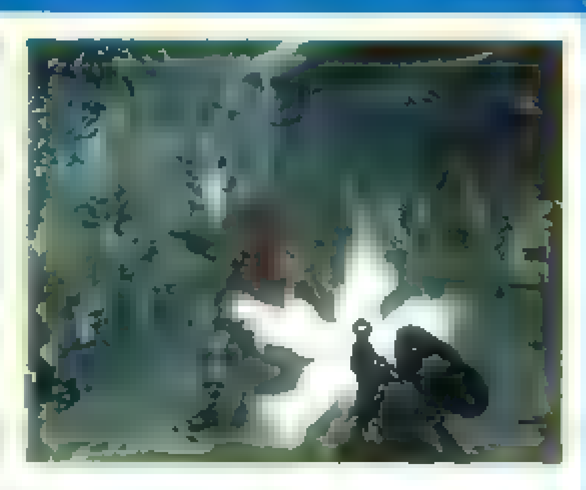
和Xbox及PS2版本的《The Suffering》一樣，PC版的《The Suffering》主角依舊是位叫做Torque，因謀殺罪名被捕入監服刑的犯人，他要想盡辦法逃出這座充滿異形怪物的監獄。

PC版《The Suffering》將在這個月底在北美上市，這款遊戲被列為ESRB分級制度的「Mature級（適合十七歲以上）」，零售價約為29.99美金，目前尚無任何消息指出電腦版的《The Suffering》會比遊樂器版增加哪些新特色或內容。



嬌娃再出動？

《霹靂嬌娃》續作開發

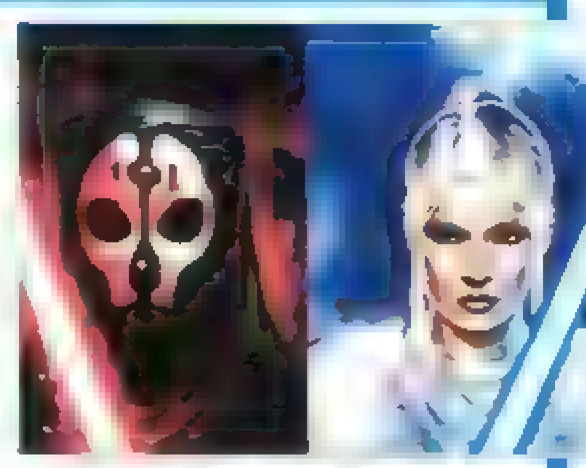


國外遊戲網站AVault報導Mono 1ith這家開發過《霹靂嬌娃(NO ONE LIVES FOREVER)》系列以及《異形對終結者（Aliens vs. Predator 2）》的遊戲公司，似乎正和Vivendi Universal Games在進行一款第一人稱射擊遊戲的開發計劃，而IGN則認為這款神秘遊戲也許有機會在此次E3展中曝光。

根據國外的電玩資訊網站Computer and Video Games（以下簡稱為CVG）的消息表示，他們認為這款Monolith跟VU Games合作的遊戲應該就是《No One Lives Forever》的最新續作，不過這只是CVG自己的看法，反正待E3展開始後就應該能知道這款神秘的遊戲是不是就是《No One Lives Forever》的系列作了，值得注意的倒是CVG提供的圖片上有些有趣的文字注解，就像『他們說子彈嘗起來就像是雞肉一般…真希望你餓了。』

星際繼續大戰

星際大戰：舊共和國武士II 發佈



LucasArts 正式發表《星際大戰》系列遊戲《星際大戰：舊共和國武士（Star Wars：Knights of the Old Republic）》續作《星際大戰：舊共和國武士II（Star Wars：Knights of the Old Republic II：The Sith Lords）》，預定於2005年2月發行。

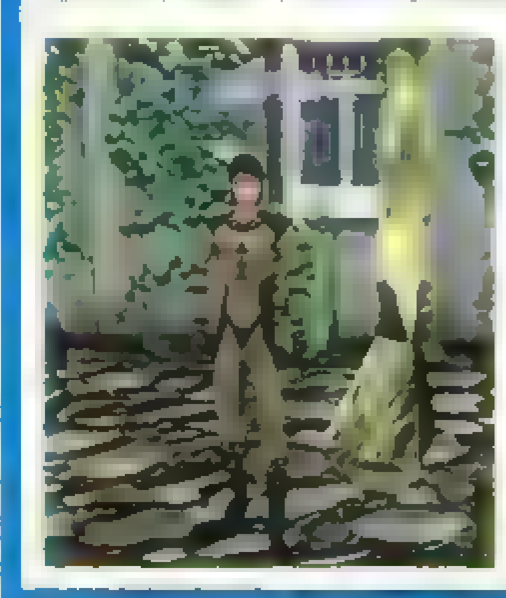
《星際大戰：舊共和國武士II》不再由負責前作開發製作的Bioware負責，而改由《冰風之谷》、《柏德之門：黑暗聯盟》的開發公司Obsidian Entertainment負責，但依舊會在BioWare授權之下承襲前作頗受好評的系統。而這款遊戲至今已囊括95項以上的遊戲獎項，並於今年GDC所舉辦的「遊戲開發者精選獎（Game Developers Choice Awards）」中，同時獲得年度最佳遊戲、最佳原創角色與最佳劇本等獎項，是一款廣受玩家好評的角色扮演遊戲，這次續作的正式現身，喜好此遊戲的玩家不妨多多注意。

開創新視界

SOE 推出圖像升級引擎「無盡的任務」

無盡的任務原開發商Sony Online Entertainment（SOE）將進行規模最大的一次視覺升級計畫，使「無盡的任務」成為全球第一款在舊有引擎基礎結構上進行大幅度引擎升級的線上遊戲。「無盡的任務」繁體中文版於4/26進行首次更新，日後將採漸進式升級，玩家們僅需作顯示卡升級動作即可。

SOE 表示，此次影像升級即將運用最先進的3D技術，針對光影、貼圖改進與「碰撞與反射」的程式碼將進行大幅度的修繕，讓玩家能夠在圖像升級中清楚見到最新的「微粒子發散系統」（particle emitter system）運用（例如：手電筒照向燭台所呈現動態光源



影與火光粒子發散技術），同步體驗更精準的碰撞偵測程式以及光澤反射的視覺特效。此外，針對環境影像功能增進（例如：擬真建築物的鵝卵石石階材質表面）…等部分貼圖也將置換成更賞心悅目的超寫實風格。



進口從嚴？！

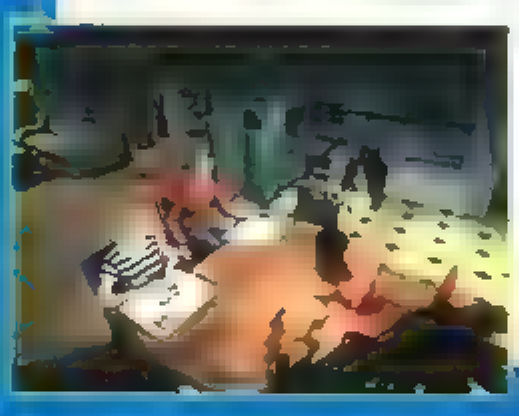
國外遊戲進入大陸 需經審查才可銷售



國外遊戲內容今後要經過審查才能進入中國市場，否則將受到嚴厲的打擊。4月15日，中國文化部文化市場司張新建副司長在第二屆中國網博會新聞發佈會上透露，我國首次成立「進口遊戲產品內容審查委員會」。

「進口遊戲產品內容審查委員會」負責審查進口到中國的各類網路遊戲以及單機版遊戲的各類的問題，拒絕包含大量暴力、色情等不良內容的遊戲產品進入中國市場。

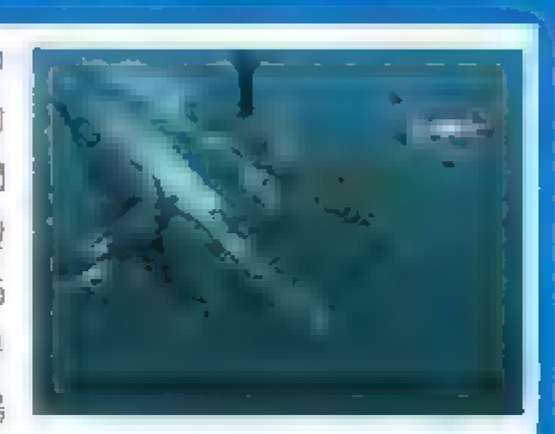
中國文化部方面還透露，去年中國的網路遊戲產值約20億人民幣，是中國電影產業的票房收入的2倍。據預測，今後幾年中國的網路遊戲產業仍將以每年115%



的速度持續增長。這次中國文化部建立了更為嚴格、合理的市場審核制度，為廣大的中國玩家營造一個健康良性的網路遊戲環境。

二戰再現

SCI 發佈《中途島戰役》



SCI今天宣佈《中途島戰役》，一款新的戰略遊戲現在正在由開發商Mithis開發製作。預計將會在2005年發售。遊戲的焦點是空戰和海戰，在中途島戰役中，你會看見近代史中最具有意義的戰爭。

中途島戰役（暫定名）將會在海戰，空戰中帶來新的體驗，製作組將會力求真實地再現1942年太平洋上的情形，玩家可以直接控制戰鬥艦，航空母艦，潛水艇等。你可以在這些單位之間進行命令的下達：你可以用



高射炮打擊敵人的空中力量，也可以利用潛水艇對敵人進行悄無聲息的襲擊，或者是命令所有艦隊齊射單位。

三大名貓之一

加菲貓改編成動作冒險遊戲

「加菲貓」、「機器貓」與「Kitty貓」被稱為三大名貓，有關這三隻名貓的動漫、遊戲、電影、玩具等也是層出不窮。去年是加菲貓誕生25週年，有關慶祝活動也相繼展開。如今加菲貓的連環漫畫依然在連載，全球有2570種報紙都有加菲貓的漫畫連載，目前這些漫畫的讀者已經超過2.63億。如今《加菲貓》的PC和PS2版遊戲新作也即將與玩家見面了。

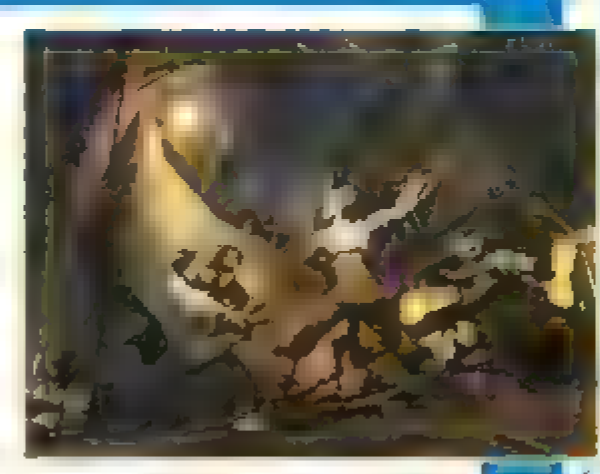
「加菲貓」之所以被再度製作成遊戲的原因很簡單，因為今年將有一部加菲貓的電影新片上映，該片並非動畫，而是真人實拍，並且由Jennifer Love Hewitt、Breckin Meyer和Bill Murray等大牌明星主演，而加菲貓在本片中將以誇張化的真貓形象出現。遊戲版加菲貓剛好在電影上映之後不久上市，希望借助電影的魅力再度刮[illegible]。

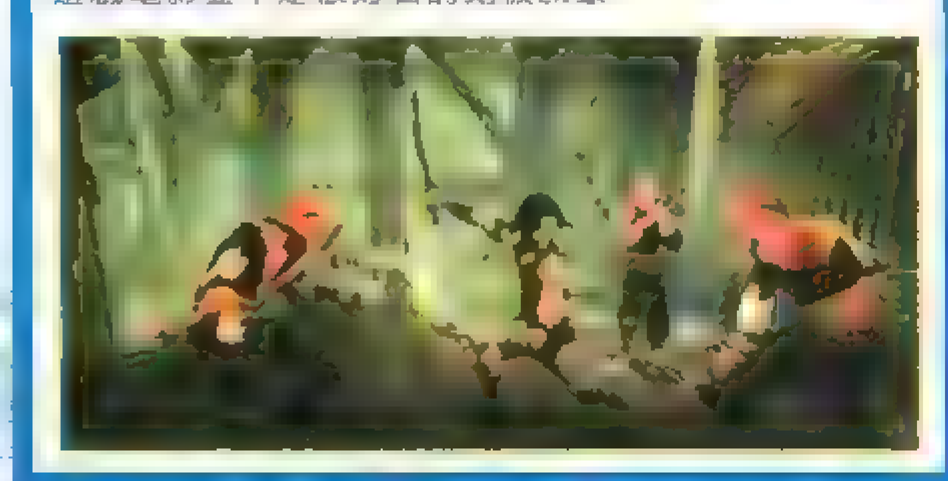


乘勝追擊

《波斯王子：時之砂》 創作發表 電影開拍

著名製片家Jerry Bruckheimer，買下這款遊戲的電影改編權利，並將斥資拍攝《波斯王子：時之砂》的電影。他監製過的電影幾乎都是大作，包含《比佛利山警探》系列、《珍珠港》、《黑鷹計畫》、《絕地任務》、《絕地戰警》系列、《全民公敵》、《世界末日》、《捍衛戰士》、《驚天動地60秒》等片。據好萊塢方面的消息，Jerry製片一向認真，這部遊戲改編的電影，若無意外，可望也是大片，並擺脫遊戲電影並不是很好看的刻板印象。





天堂II 週邊潛力無限

5款紀念典藏卡搶先發行

天堂II自上市以來，細緻的畫面與華麗的視覺皆令玩家深深的震撼及感動。因此，只要是印上天堂II遊戲相關的週邊物品，玩家都爭相收藏。今年1月份天堂II與全家便當推出女精靈模型只送不賣活動時，便造成許多玩家前一天漏夜排隊的熱潮，而許多異業廠商更鎖定了天堂II週邊的商機，紛紛向吉恩立提出合作意願，希望能藉由天堂II的高人氣來刺激商品的銷售。

雖然目前天堂II的社群已經建立，對於周邊商品的需求度亦相當的高，但吉恩立對於天堂II週邊商品的開發則抱持樂觀卻又謹慎的態度。而目前吉恩立已開始進行天堂II週邊商品的開發，不過在高品質及精緻度要求的情況下，未來將暫時會採"限量"的模式，並以網路線上購物的模式試行販售，等到商品線建立齊全後，將會朝向「天堂II商品館」的概念邁進。



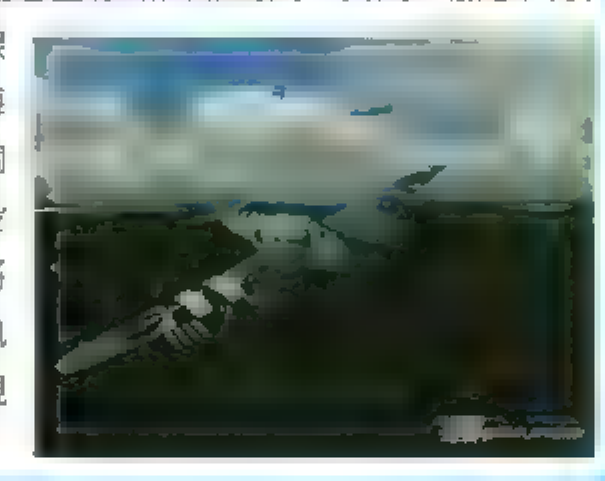
飛向藍天

《1944進軍歐洲》 最新畫面公佈

GMX Media今天宣佈它已經得到了《1944進軍歐洲(D-Day 1944：Invasion of Europe)》的全球發售權，目前這款遊戲定於下個月發售，它是由一支由加拿大、英國、澳大利亞及紐西蘭等多國開發人員進行製作的。

這款遊戲增加了微軟《Combat Flight Simulator 3》的許多特性，包括模擬飛行器、軍隊、聲音、景色、基地和飛行員，以及加拿大、澳大利亞和紐西蘭等國家。遊戲允許玩家進行聯合登陸、空襲重要地區以及美軍登陸法國諾曼底這樣的關鍵任務。玩家將重新看到盟軍登陸，以及歐洲各大戰場的歷史，所有的武器，地區和每天的行進地圖也都是根據1944年歷史製作的。

遊戲由一條動態主線和四條美國、英國、加拿大及德國的四場非線性戰役組成。每個戰役包括30個任務，隨著戰役的進行，玩家將在86天中(每天執行3個任務)中親身歷練。



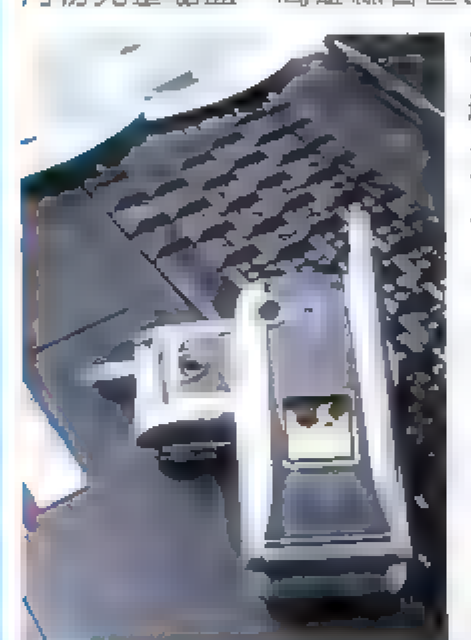


Midnight
RACING
Long Night
2
『午夜狂飆2』讓你充分享受急衝過
的
險快感，不管
在城鎮、市郊、鄉村，各種競技的賽道或不
挑戰模式，無顧
忌的踩足油門
體驗真實生活中不敢
危險
只
要速度夠快
保證
對
玩家體驗全新
快感
個最驚險刺激的仲夏夜
五月狂飆上市
午夜狂飆2
NORTHLAND
文化三
北國之島
深海大亨
DEEP SEA TYCOON
CENTILLION
TYPHOON GAMES
花道國際
服務專線：(07)556 3409

大眾搶進南台灣 G1000當先鋒

大眾電信PHS登陸南台灣，高雄地區暢也通

具有超低費率、超低電磁波、高速無線上網特性的低功率通訊系統PHS即將於高雄開台，高雄市預計於5月初完整涵蓋，高雄縣各區也可望於6月初完成開通。



源自日本的獨特PHS通訊系統堂堂登入南台灣，相信又將於當地通訊市場掀起一陣炫風，為慶祝開台，5月底前也將於高雄舉辦一系列Road Show活動。

大眾電信表示，PHS目前涵蓋範圍包括台北縣市、基隆以及桃園、新竹以北區域，大高雄區目前已陸續開通，預計於5月1日完成整個高雄市及高雄縣鳳山市的基站架設，其他高雄縣各地的完整涵蓋時程則預計於六月1日完成，下階段目標將進行台中及台南地區的建設。

為了讓高雄當地更深入了解PHS，5月底前也將舉辦一系列Road Show活動，在4/24、5/1、5/15、5/22、5/29五天將分別於城市光廊、高雄SOGO、漢神百貨、A+1三多店、大樂購物中心民族店舉辦5場活動，到現場就有機會得到免費手機。



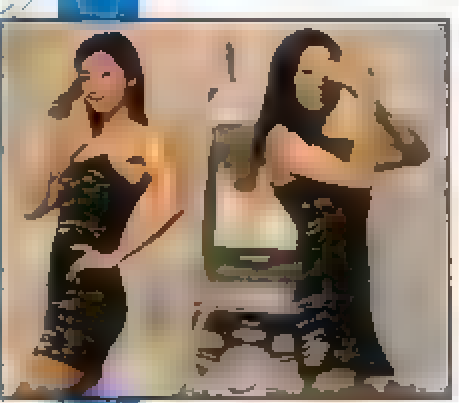
高雄PHS正式開台！

全球首創PHS、GSM二合一手機G1000

大眾電信推出全球第一支可於PHS及GSM兩種系統下同時待機使用的二合一手機G1000，手機上市前的預購活動在1個月內創下1萬以上預購人次，反應相當熱烈。PHS G1000手機中可插入GSM SIM卡，可享有PHS通話費省一半的優勢，也可保有原GSM門號繼續使用，無須擔心漏接電話及簡訊，以往常見帶兩支手機的雙槍俠可能會越來越少了。

G1000可設定不同待機模式，包括PHS/GSM同時待機，或是選擇PHS或GSM系統單獨待機，選擇雙待機時，發話以話費較低的PHS系統優先，也可切換為用GSM系統打電話。手機上特別設計M-Mode鍵方便不同模式隨時切換，更貼心設計15秒自動返回以PHS系統發話以節省話費，接聽電話時手機螢幕也會清楚顯示來電是撥號至PHS門號或是GSM門號。

G1000是內建相機的雙螢幕彩色手機，其各項功能非常齊全，內外皆採65,536色TFT彩色螢幕，配置閃光燈和CCD數位相機，還支援「原音鈴聲」下載，更可設定多達500筆來電大頭貼。另外PHS所特有的拇指情報、拇指郵件、無線上網以及日本原機原號漫遊功能都樣樣齊全，更支援國際漫遊服務，出國旅遊合公同一支手機可享PHS門號、GSM門號及日本漫遊門號，最適合旅遊及高科技商務人士使用。大眾電信同時將日本漫遊日租費從15元降為5元，月付約150元即可享有固定日本門號，搭配使用更經濟。



在手機螢幕方面，內外皆為65000色彩色螢幕，並具多項實用功能，子螢幕有掀蓋動畫，可與主螢幕分別設定不同的待機畫面，用內建相機自拍時，子螢幕就成為數位相機顯示屏，自拍功能相當貼心。G1000搭配11萬畫素CCD數位相機，內建閃光燈，晚上光線不足時也能盡情使用，可三段式變焦，遠近皆可拍，還有白平衡、亮度調整以適應不同的環境需要。

至於拍好的圖片，還可利用G1000內建的圖片編輯功能，照片拍攝完成可以配上喜歡的圖框，再用內建特效，將照片變成復古效果、柔焦效果、16格分割，加上刀疤、皇冠、鬍子等小圖章，隨手就可編輯成獨具創意的大頭貼，當作來電顯示或是用拇指郵件寄出去給朋友分享都很有趣。



G1000規格表

項目	手機規格
手機外觀	貝殼掀蓋式+雙螢幕
手機尺寸	約96長x47寬x26.4厚 mm
手機重量	118g
外型顏色	銀河藍、香檳金
液晶螢幕顯示	主螢幕TFT65536色(120x144dos) 子螢幕TFT65536色(72x72dos)
數位相機	內建11萬畫素
電話簿	500筆
鈴聲	[illegible]和弦
充電時間	2小時
無線上網	64K [illegible]
待機時間	PHS、GSM雙待機 50-12[illegible]小時 PHS單待機 45[illegible]小時 GSM單待機 50-12[illegible]小時
連續通話時間	PHS、GSM雙待機： PHS [illegible]小時 GSM [illegible]小時 PHS單待機 [illegible]小時 GSM單待機：2小時



PHS高雄walker



PHS高雄美食搜尋

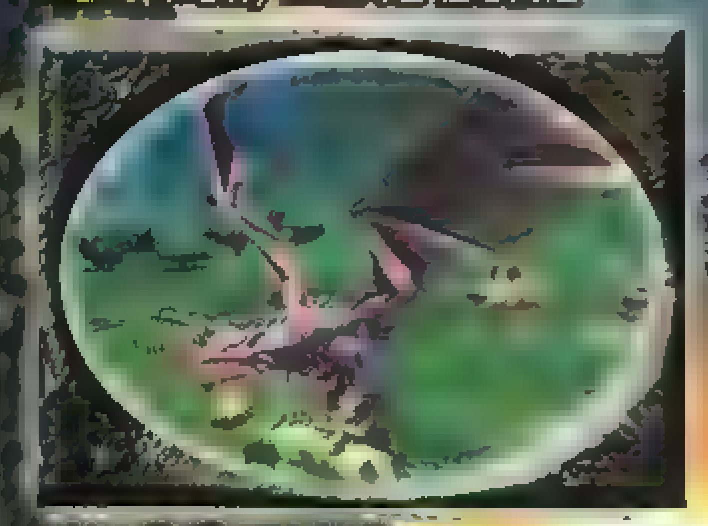


魔龍之眼

飛龍翱翔的天際穹蒼
人類拓荒的大地上
他們將攜手對抗邪惡的怪物大軍！







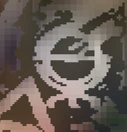
The Eye of The DRAGON

暑假強檔 切勿錯過！

PC OFF LINE

ARPG 遊戲類型

PRIMAL SOFTWARE



天鼎科技有限公司
PROGAMON Co., Ltd.
www.progamon.com.tw

泛亞電信行動旗艦店「Hank 行動歡樂巴」上路開跑

「Hank [illegible]鈴技術學院」前進校園熱情招生！

為推展主動式服務理念並讓消費者更了解行動加值服務的流行趨勢，泛亞電信特別打造一座全新的行動旗艦店——「Hank 行動歡樂巴」，這座以巴士改裝的「Hank 行動歡樂巴」配備了完整的 Hank 加值服務體驗機、彩色多媒體手機、專業的客服人員及維修工程師，提供消費者及用戶手機維修、申辦二度蜜月續約及新上線手機門號、體驗及申辦最新的手機及加值服務功能，不論是不是泛亞電信的用戶都可以即時使用泛亞電信提供的最 IN 的彩色多媒體手機及免費測試卡下載視體驗 Hank 多采多姿的行動加值服務！真正落實「泛亞電信，就在你身邊」的經營理念。



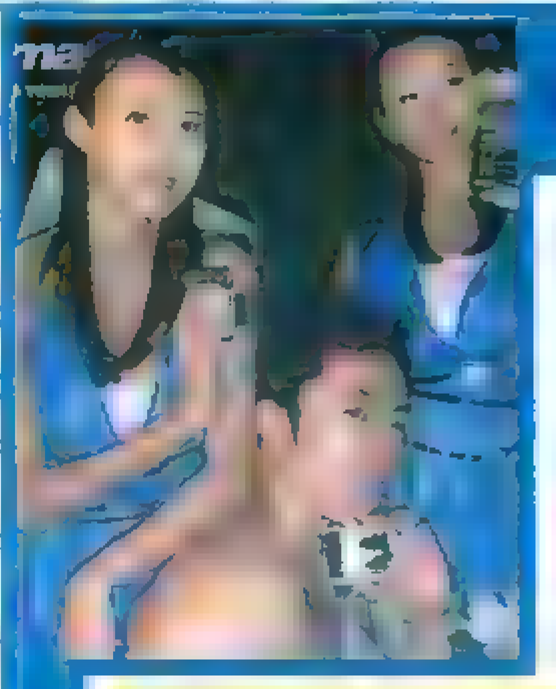
▲ Hank 行動歡樂巴

泛亞電信旗艦店「Hank 行動歡樂巴」滿載最新最炫的行動配備及專業人員隨行上路，將提供消費者最具行動力的體驗方式，每個月都將更推出不同主題的有聲有色又好玩的活動，只要登上這部充滿聲色動感歡樂十足的慾望街車，就可以滿足你對享樂、財富、愛情、刺激等各式慾望。

「Hank 行動歡樂巴」特別與世界電影雜誌、OKWAP 英華達、技嘉科技等知名廠商合作，一起前進校園，讓學生們可以看電影、玩手機、拿好康、體驗所有最 IN 的行動加值服務，還有機會抽回限量特製的 Hank Vino 復古機車及技嘉科技超輕薄 Centrino 筆記型電腦"極"等大獎哦！詳情可至泛亞網站（www.tat.com.tw）查詢。

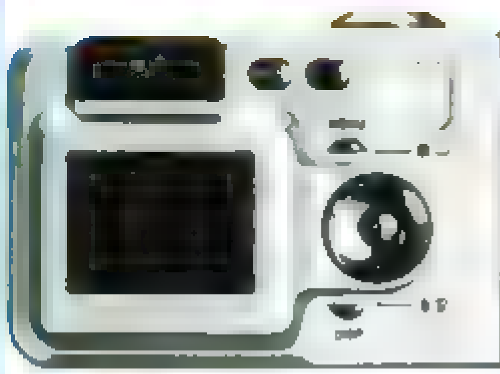


Digimaster 新機發表



進入台灣 3C 市場即將屆滿三年的 Digimaster，於今年第二季推出第一款 500 萬畫素 CCD 數位相機（Q-Shot），與第一款數位攝影機（Camwalk），目標瞄準15~35歲的主力消費族群。兩款產品的功能和外型設計均維持Digimaster一貫物美價廉特色，不論是時下喜歡嚐鮮求變的年輕人或精打細算的上班族，Digimaster 都能滿足大眾需求。

Q-Shot 三快機





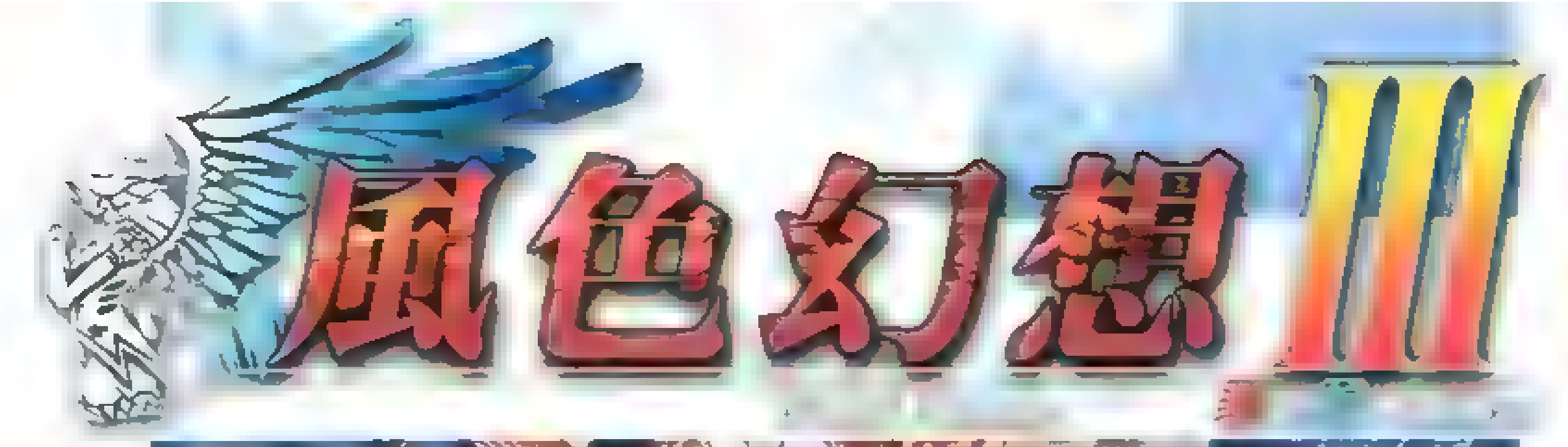
Q-Shot 主要規格表	
影像解析度	[illegible]萬解析度
影像實際畫素	[illegible]萬畫素
感應元件	1/18" CCD Sensor
影像紀錄尺寸	2560x1920 2560x1712(3:2) 2048x1536 1600x1200 1280x960 640x480
光學觀景窗	有
光學變焦	4x 光學變焦
數位變焦	3x 數位變焦
最近近拍距離	10cm
快門速度	自動(1/2000~4 秒
[illegible]	錄影 每段 [illegible] 秒
電源供應	專用充電鋰電池 [illegible]
機身重量	約 168g(不含電池和 SD 記憶卡)
特殊情境模式	19 種特殊情境模式
特殊濾鏡功能	[illegible]種特殊濾鏡功能
介面語言	英文、日文、中文繁體、中文簡體、法文、義大利文、德文、西班牙
建議售價	NT$11,900 元

Camwalk 主要規格表	
影像解析度	300 萬解析度(2048x1536 採用最新影像增強技術
靜態有效畫素	2048x1536 1600x1200 [illegible]
感應元件	[illegible]
液晶螢幕尺寸	1.5 吋 LTPS TFT
液晶螢幕畫素	11 萬畫素
光學變焦	NONE
數位變焦	4x 數位變焦
攝影對焦方式	固定
產品尺寸	58mm(寬)x88mm(高)x28mm(厚)
產品重量	108g(不含電池與記憶卡)
記憶媒體	SD/MMC 卡
介面語言	英文、日文、中文繁體、中文簡體、法文、義大利文、德文、西班牙文、荷蘭文、韓文
建議售價	NT$5,880 元

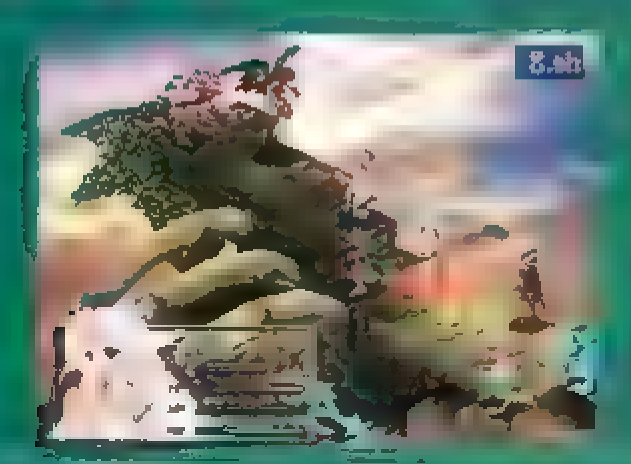
Camwalk 輕巧帶著走




三國鼎立
三國演義Online
SY.CHINESEGAMER.NET
全新水四伺服器 即將啓動
免費暢玩一個月
猛將
●戰功榮耀輝煌猛將使命！
●超強戰騎提升猛將戰力！
●夢幻武防強化猛將戰意！
●締結連理見證猛將責任！
馬超
驍騎猛將萬人敵，違關血戰破曹軍。
不使阿瞞聞兵膽，馬有三分天下時？
5月5日華麗上市
5月12日威震天下！

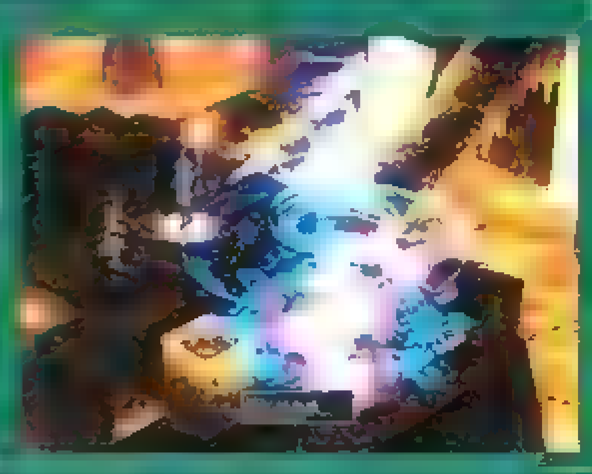


風色幻想 III



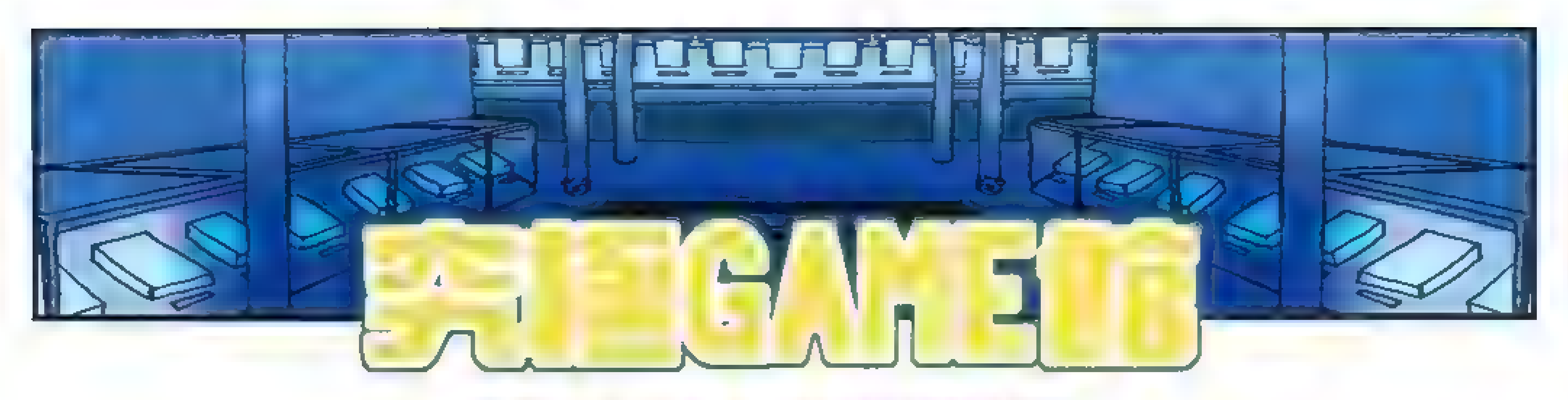


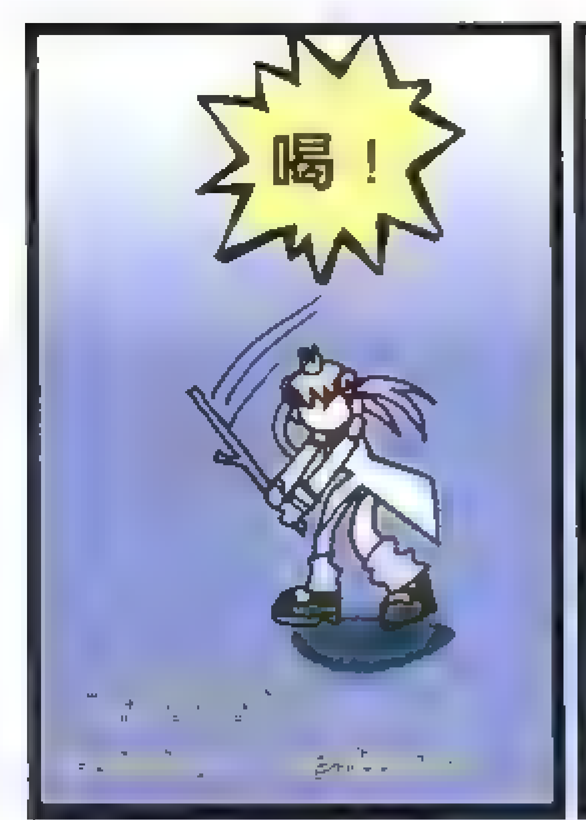




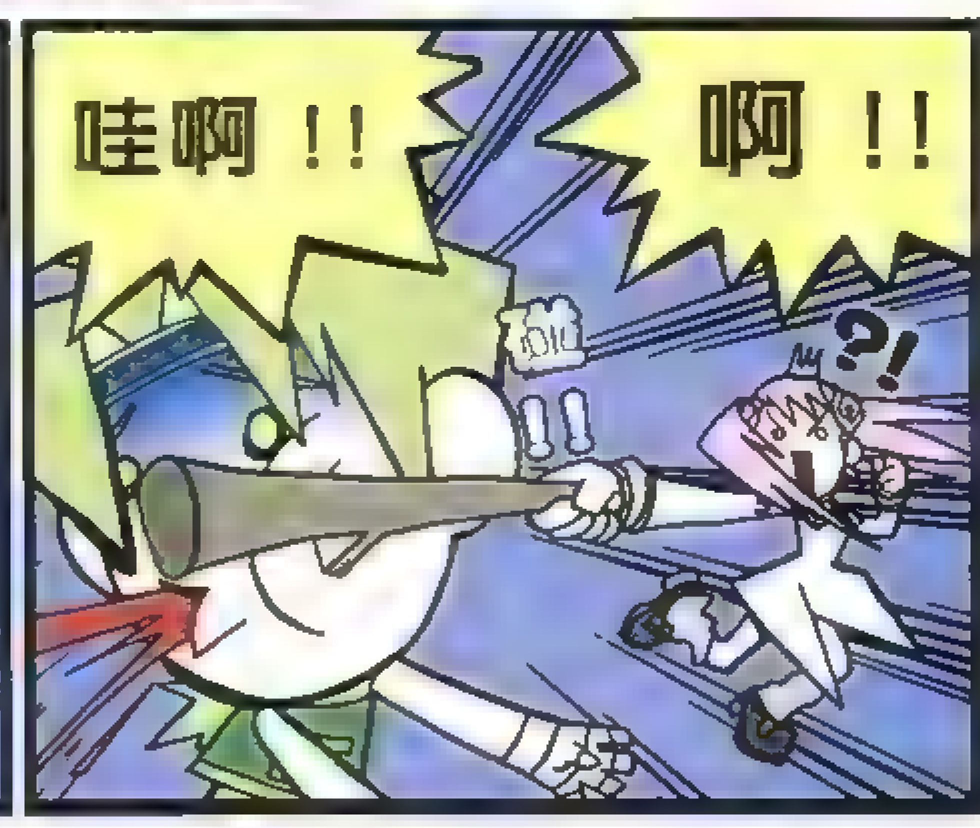


FUN YOURS


究極GAME館


喝！


嘿！

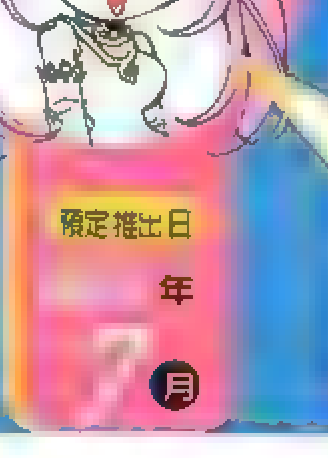

哇啊！！
啊！！
?!


哇～
藍斯洛你運氣真好！！
好妳個大頭啦！！
被木棒打到叫運氣好？


可是啊～我平常練劍都是拿沙雷納的摩呼洛迦在耍的喔！
今天剛好沙雷納不在，我才用木棍…
!!!!

飛天歷險─軒轅劍網路版2代

研究製造所：大宇　　販售流通所：大宇
遊戲類型：線上角色扮演　　科技需求：未定



預定推出日 年 7 月

呵呵…薔薔這次要介紹給各國民們的遊戲就是《飛天歷險》，相信對《軒轅劍》系列情有獨鍾的玩家一定對這款線上遊戲早有所聞了，更別說是玩過《軒轅劍網路版》的玩家了，現在薔薔就馬上透露《飛天歷險--軒轅劍網路版第二代》的基本資料吧！！

立足點平等　大家都是老百姓！

為了實現　國父孫中山先生的遺志，讓大家有個平等的立足點，因此在《飛天歷險-軒轅劍網路版2代》（以下簡稱《飛天歷險》）中，玩家創造的角色，除了種族、性別、屬性不同之外，一律都是以「老百姓」的身份出現在遊戲當中。作為「基本職業」的老百姓，當然是構成社會最基本的分子。他們擔任著各種基層的生產工作，各項戰鬥技巧雖都略能接觸，但是因為沒有經過特殊的修練或表現，所以也就沒辦法繼續專精下去，因此常終其一生都難有突出的表現。老百姓由於工作的關係，可以在各種資源的採集上取得較豐富的收獲，使得他們的生活收入能夠安然無憂。而且老百姓在經過簡單的民兵訓練後，如果遭遇到危險時，至少可以藉由組隊團結的力量來自保。

看看在《飛天歷險》中被稱為「老百姓」的新手角色，是不是各個都一副稚嫩又充滿期待的模樣呢！



初階職業之分系介紹

攻擊系

劍客

修習擊劍之術的武者，使用劍作為武器，重視個人技擊。劍術多走偏鋒，技巧靈活多變，有各種精妙劍術。在戰鬥時並不以殺傷力為主，但各種劍術可以對目標造成各種牽制作用的狀態攻擊。劍客獨特的劍氣攻擊可以將一般的物理攻擊轉換為類似法術般的傷害，是肉搏系職業中唯一能造成五行相剋攻擊的戰鬥方式。

刀客

刀為劍自戰陣演變出來的武器，因習在戰陣上著甲戰鬥，故靈活程度不如劍客，但刀客重視的是殺傷力強大的刀法，這是劍客所不及的。為求迅速破敵，刀客甚至願意付出重大代價與敵人兩敗俱傷，但是所造成的破壞卻也令人咋舌，常扮演著主要攻擊者的重要地位。

傭兵

通常是退役後，為了金錢而再度投入戰鬥的正規士兵。經歷過長久的軍事訓練，擅用使用戈、戟等長兵器戰鬥，懂得有效使用盾牌，是最標準的戰士。肉搏距離最長，也能同時攻擊數名敵人，亦能用盾牌防禦攻擊。傭兵的破壞力雖非特別突出，但陣形訓練和厚重的防具卻常讓他們成為最後的生存者。



武術家

使用自己的手腳格鬥、以修練出極限肉體為目標的武者。捨棄防具的防禦力，使得他們的閃避身法更為靈活，擅長近戰技巧，還用氣功來輔助戰鬥及強化自己的體能，偶爾會使用爪類武器。武術家特殊的修練方式，可以讓他們在瀕臨死亡時，可以比其他職業支持更久的時間，以等待救援。

道士

道士對一般民間百姓而言，是提供安家保宅服務的特殊人士，除了懂得驅邪捉鬼，還能利用燃燒符紙和咒語，來造成超越自然力的特殊法術攻擊。法術傷害威力大並且直接有效。上乘者甚至能召來天兵天將以供驅策。道士亦能製作符紙，雖然書寫符咒時需要較長時間，但施法快且不容易受干擾。

輔助系

獵人

長久在野外生活，以弓箭為武器，擅長追蹤野獸和隱蔽氣息的技巧，能避開兇猛野獸的注意，也更容易尋找到隱藏生物的蹤跡。熟悉各類生物的知識，能馴養並訓練野生動物來輔助自己的戰鬥。

盜賊

盜賊是一群令人提起他們就咬牙切齒的犯罪集團，行竊技巧高超，令人防不勝防。除了人類，盜賊們連野獸或怪物都有方法從他們的身上取得好處。主要使用容易隨身藏匿的匕首為武器，擅長偽裝隱身，動作敏捷靈活。

陰陽師

陰陽師是懂得觀察自然風水，判定天地陰陽、節氣變化之道的神秘職業，能引導不同的大地之氣在特定區域內造成範圍性的氣候改變，甚至劇烈到可以對目標造成傷害和負面的狀態，但也可以引地脈之氣來強化同伴的回復能力。除此之外，陰陽師也能對同伴或怪物身上所帶有的五行之氣進行轉換，藉以改變戰局。

蠱師

蠱師是一個隱藏於黑暗之中，最鮮為人知的職業，他們一向都不公開活動，人們對他們的能力也多半來自傳言和猜測。傳言蠱師們會豢養許多毒蟲毒草，並用牠們來製作各式各式的蠱毒。被下蠱的目標通常不會立刻死亡，但是卻會遭受到持久的痛苦和折磨。而在傳說中，蠱師甚至會用活人來養蠱，而利用種在活人身上養出來的蠱，效果更是驚人。



樂師

樂師是隊伍中具有較為特殊的地位，他們通常不直接進行戰鬥，而是使用樂器演奏音樂來強化隊伍和寵物的能力、提升戰力。樂師的演奏必須持續不中斷，對隊伍和寵物能力的提升效果才能維續。

舞者

舞者與樂師是一個相對的職業，相較於樂師是對於同伴間的強化，舞者則是以華麗的舞蹈來迷惑對手的心神，以干擾對方的行為。與樂師相同的是舞蹈的表演也必須持續進行，但對同伴而言卻也有振奮人心的效果。

製造系

醫師



醫師是一群深語藥草與醫術的人，基於對人體和藥物的瞭解，使得他們能對其他人進行治療，在使用藥品的效果上也遠較一般人來得大。醫師們平時對於藥物即保持不斷的研究，讓他們持續地尋找新的藥物配方，許多藥品是只有醫師才能煉製出來的。除了基本職業（老百姓）和上述13種初階職業外，《飛天歷險》還有更多的進階職業和神秘的特殊職業還沒介紹。因此，請別忘了繼續收看下期的報導喔！

裝備天賦系統　隨意創造個性角色

玩家在創造角色時，會覺得自己跟其他人沒有什麼不一樣嗎？覺得每個玩家角色幾乎都很類似嗎？沒有一個屬於自己的角色嗎？《飛天歷險》讓您打造一個自己心中最完美的角色！「裝備天賦」系統讓您想變什麼，就可以隨心所欲變成什麼的角色。

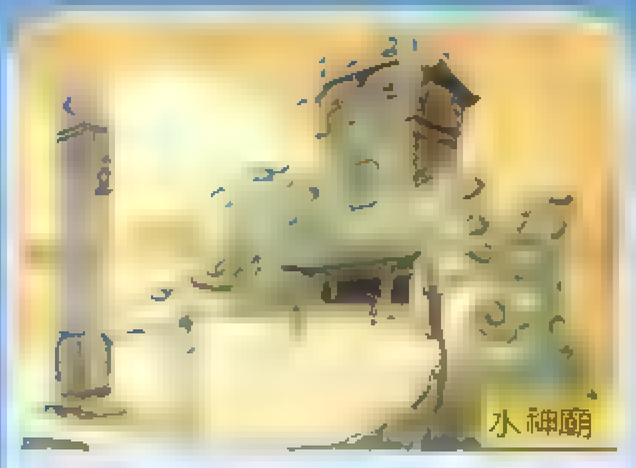
法師杖懲怪物

《飛天歷險》有著與其他線上遊戲不一樣的「裝備天賦」系統，能讓玩家角色轉職過後，身上的技能也會完全被保留。這些技能就是屬於玩家的天賦，當轉職到不同的職業後，便可以利用之前練過的職業天賦。只要將這些天賦裝備到身上，就可以發揮強化自己的效果。就拿法師來說好了！線上遊戲中的法師雖然擁有超強的魔法攻擊力，但是血量實在太少了，一不小心被怪物揍幾下，就只好趴地了，但在《飛天歷險》中想要創造一個如超級血牛般的法師可沒問題！只要裝備上「豪傑」這個職業的天賦，增加50%的血量，包您血量加倍，變成無敵的血牛大法！甚至只要再裝備上「俠客」這個職業的天賦，就會馬上暴增10%的力量！成為一位光用手上的法杖用力敲下去，就成為可以打遍天下無敵手的「超級無敵暴力法師」！！！

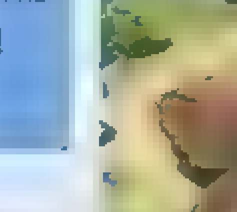
還在擔心玩法師被怪物秒殺嗎？《飛天歷險》的「裝備天賦」解決這個古今以來的大難題！

三種類型的裝備天賦

玩家可以裝備的天賦分成三種：「攻擊天賦」、「反擊天賦」和「輔助天賦」。裝備「攻擊天賦」後，就會有數種不同的攻擊技能可以使用；而「反擊天賦」，這是會自動發動的天賦，裝備上之後，就會依照所裝備的天賦自動發生效力，例如：裝備上「物理吸收」這個天賦後，每次打怪就可以將怪物的血吸來變成自己的；而裝備上「輔助天賦」，則可以增加自己的能力數值，例如裝備上「變術」這種天賦後，就可以變身成為怪物來迷惑怪物了！擁有許多天賦之後的玩家，除了隨著自己的喜好搭配，也可以依照怪物的類型不同，裝備最適合的技能去消滅牠們喔！



水神廟



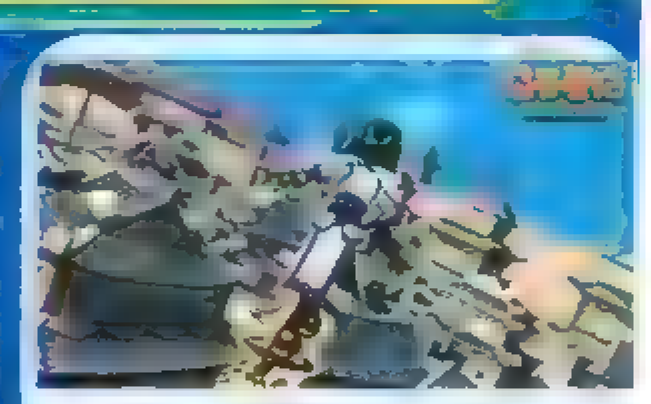
先曝光兩張場景圖讓玩家解饞一下。



防風氏之墳

前所未見！超強私人聊天室系統

《飛天歷險》[illegible]以透過在遊戲中的聊天室系統，和正在使用MSN系統的朋友對話，這麼棒的專業私[illegible]



玩家們，準備好起飛了嗎？！

自創人際關係 最有人情味的網路遊戲

在《飛天歷險》遊戲中，玩家角色間總共可以發展出「親人」、「師（父）」、「徒（弟）」、「愛侶」、「朋友」這五種人際關係。不同的人際關係，發展出來的互動方式當然有所差異。因此，如何在遊戲中，與其他玩家建立屬於自己的人際關係，可就成為《飛天歷險》玩家的重大挑戰！

交換信物 永結同心

在遊戲中，玩家間必須藉由交換關鍵性物品的方式，才能結成特殊關係。例如：徒弟在拜師之前，必須先得到「束脩」這件特殊的關鍵性物品，並且將它送給他所選擇的老師。當老師願意收下「束脩」這件東西時，兩者間才能夠算是發展出「師」、「徒」關係。而「束脩」這件東西可以發展師徒關係，可是絕不適合成為情侶之間定情的信物。因此，那些落入愛情深淵的戀人們，最好還是要想辦法得到「同心結」，這才是適合「愛侶」間留下永恆見證的定情之物。只不過，如果對方硬是不願意接受這份禮物時，還是應該要有風度地接受別人的選擇才對啦！





有關係就沒關係 沒關係就有關係

大家都應該聽過一句順口溜「有關係就沒關係，沒關係就有關係」。在中國人的社會裡，有沒有關係待遇可是差很多的。有上述五種人際關係的玩家角色間，只要符合特定條件，就可以施展各種特殊技能，例如：結拜兄弟共同施展的「連續技」、戀人間一起使用的「合體技」。而且和現實世界一樣，人際關係需要常常互動才會加強。在《飛天歷險》中，有特殊人際關係的玩家角色間，必須要常常一起組隊打怪或完成特殊任務，才可能提升彼此間的信任度。信任度越高，關係層級就越高，就能夠學會更加厲害的特殊技能！



想出去闖蕩江湖，別忘了先到鐵舖買把好武器！

宿命人際關係 無法擺脫的命運

[illegible]



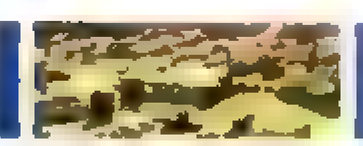
《飛天歷險》的遊戲背景完全以中國為主題，是款充滿中國風的3D卡通線上RPG！

仙劍奇俠傳三外傳·問情篇

- 研究製造所　大宇資訊
- 發行流通所：大宇資訊
- 遊戲類型　角色扮演
- 科技需求　P III 733、128MB

預定推出日
年
月

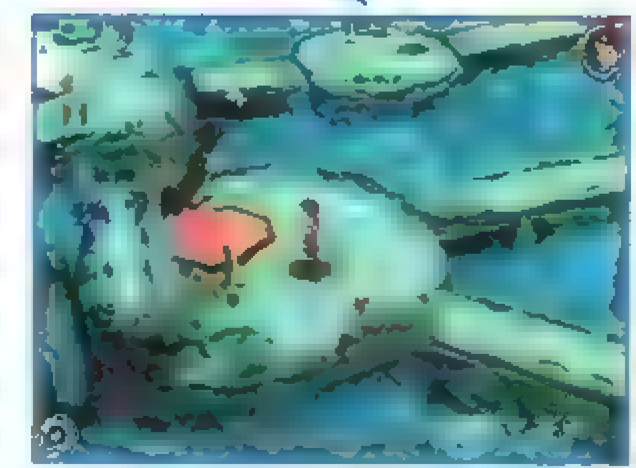
距離《仙劍奇俠傳三外傳－問情篇》上市日期越來越近，《仙劍》的忠實玩家們一定心急如焚地翹首期盼吧！當然了在遊戲還沒推出之前，小尼還是會持續帶給玩家們仙三外傳的最新訊息的。這一次我們就來看看仙三外傳中，有關場景部分的設計吧！這一部份的各種開發中畫面及手繪稿，可是我們辛辛苦苦從大宇資訊那邊挖來的喔！請大家仔細看下去吧！

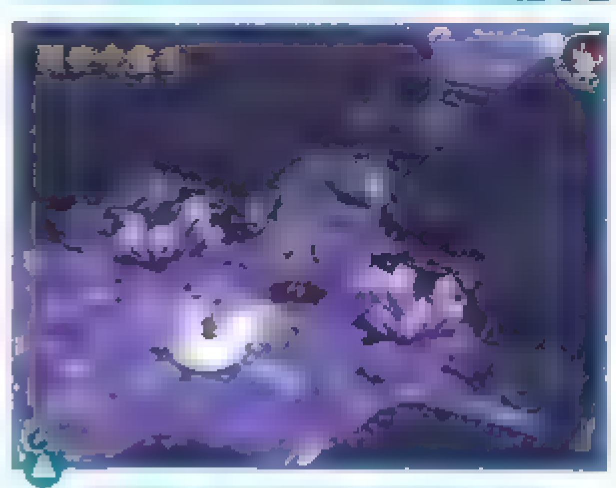


重塑新一代傳奇 帶給你更深的感動

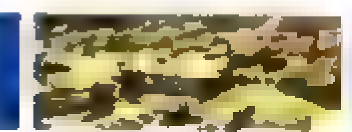
十八年了，與邪靈的決戰已成為過去，紫萱捨身封印了鎖妖塔，長卿也當上蜀山第二十三代掌門人，勵精圖治，人才輩出，將整個蜀山的規模擴大了一倍有餘。而一心想要成為一方巨富的景天也在渝州經營著全城最大的當鋪，生意興隆。就在這看似平靜安詳的日子裏，蜀山之巔忽然產生了變化，蜀山派範圍內一時間變得燥熱無比，天空爲雲密佈，乾草無引自燃，情形詭異之極。掌門長卿召集弟子，衆人討論有關與蜀山息息相關的五靈地脈，並苦惱著解決之道。而蜀山派長老常紀的養子－南宮煌，卻因其特殊的身份，被牽連入這攸關蜀山派生死存亡的大事之中……

隨著故事的進行，南宮煌逐漸發現自己有著許多的秘密，在這些秘密的背後，隱藏了自己奇特的身世，隱藏著愛與恨。當一個人被迫挺身反抗自己宿命的時候，往往會發現，雖然需要面對無窮無盡的困難與挫折，但卻能激發自己所擁有無法想像的潛能。當然除了潛力，南宮煌還有戀人和朋友可以依靠，他們將一起努力打敗命運的枷鎖……





多種奇幻場景將在遊戲中出現。



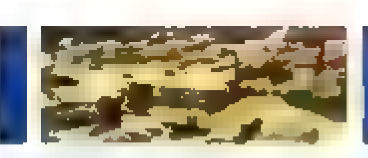
五大主角分庭抗禮 多人劇情豐富故事



開發中的戰鬥畫面，主角們合作抗敵。

五位主角在遊戲中的地位都是很重要的。

[illegible]

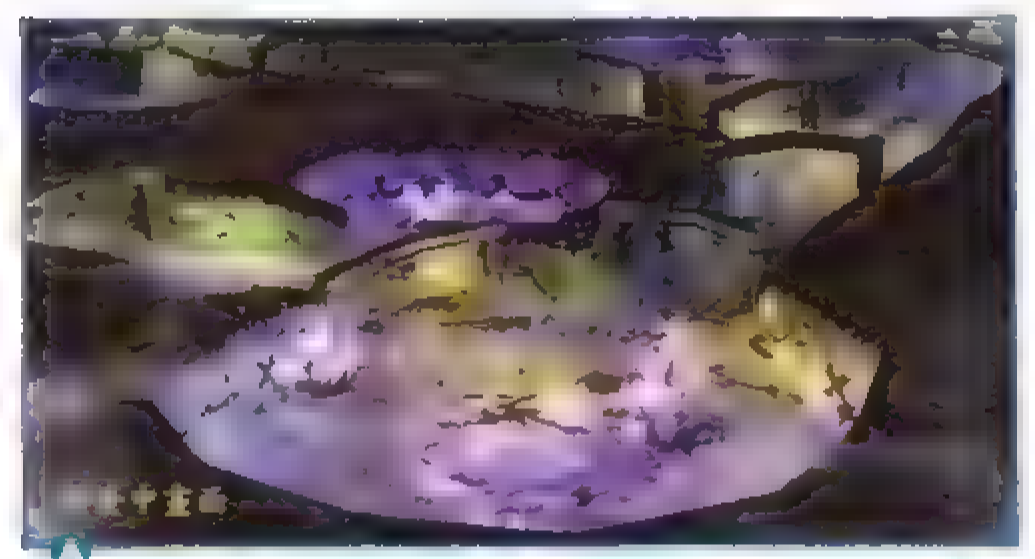


五靈地脈生生不息 神秘迷宮搶先曝光

上一期的報導中有稍微提及地脈乃大地的脈絡，維繫著眾界的聯繫與平衡，陰陽交替，生生不息。蜀山便與另一異地相接著十二條地脈，分別對應人體的十二經絡，其中足太陽、足少陰對應水；手太陽、手少陰對應火；手少陽、手厥陰對應雷；足少陽、足厥陰對應風；足陽名、足太陰對應土，兩兩互為表裏。另有手陽明、手太陰屬奇經，不與五靈對應，和人體經絡略有不同。但所有地脈兩兩不通，是為隔絕陰陽之氣，陰氣縛於內而陽氣充盈於外，方維持蜀山浮游於天地間而不墜，如因外力造成地脈連通，將會導致蜀山失衡，天地發生異變，後果不堪設想。這期的報導就讓我們一揭其中幾條地脈的神秘面紗，一起來看看它的奇幻之處。

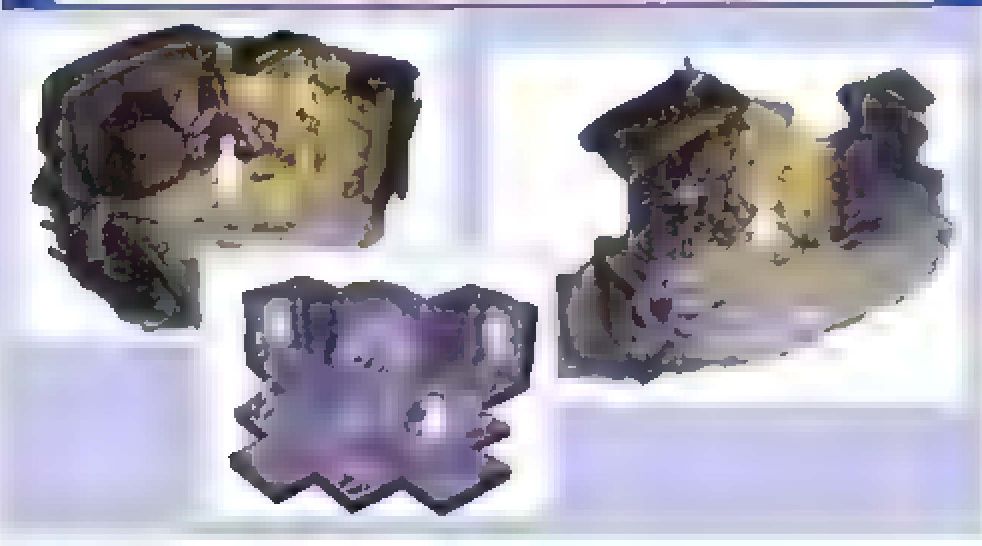
少陽三焦

為表五靈地脈的"手少陽三焦經"，屬於雷屬性，整體是由紫色晶岩所形成的地下迷宮，色彩炫目誘人，奇幻詭異，感覺好像會吸人魂魄，一進去就無法出來的感覺油然而生。



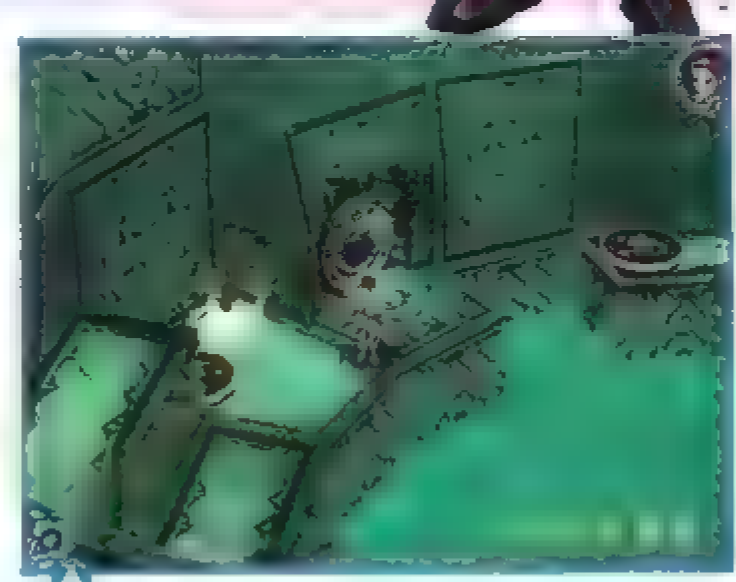
少陽三焦迷宮開發中畫面，看起來讓人覺得目眩神迷！

少陽三焦迷宮的手繪設計圖



陽名百納

為表五靈地脈的"足陽名胃經"，屬於土屬性，乃是一個洞穴型迷宮，道路曲折蜿蜒，景物驚人，奇偉奇境就似神工鬼斧，宛如夢境。



陽名百納迷宮開發中畫面，以綠色為主色系覺得有點詭異呢！

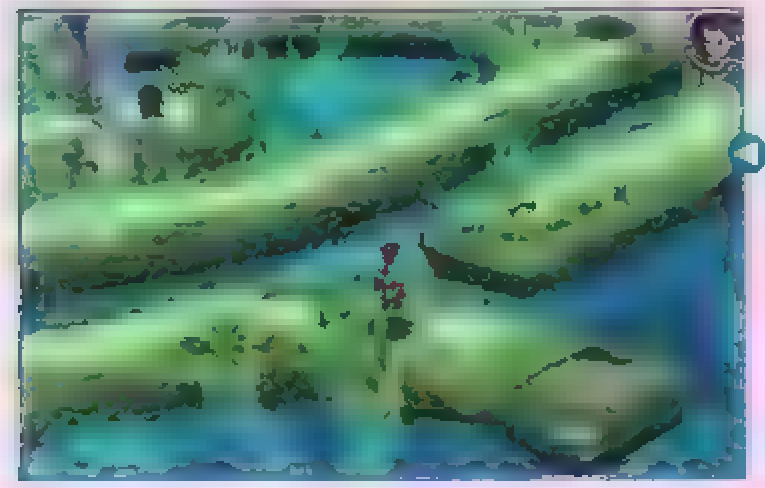
陽名百納迷宮的手繪設計圖



少陰凝碧迷宮的手繪設計圖

少陰凝碧

為表五靈地脈的"足少陰腎經"，屬於水屬性，是一個水中迷宮，道路由七彩的珊瑚組成，形成一個瑰麗驚艷的夢幻場景，奇特的是水中還有氣流通過，更讓人匪夷所思。



少陰凝碧迷宮開發中畫面，充滿水底世界奇幻感。

御劍江湖奇情山川 主要景色雄壯登場

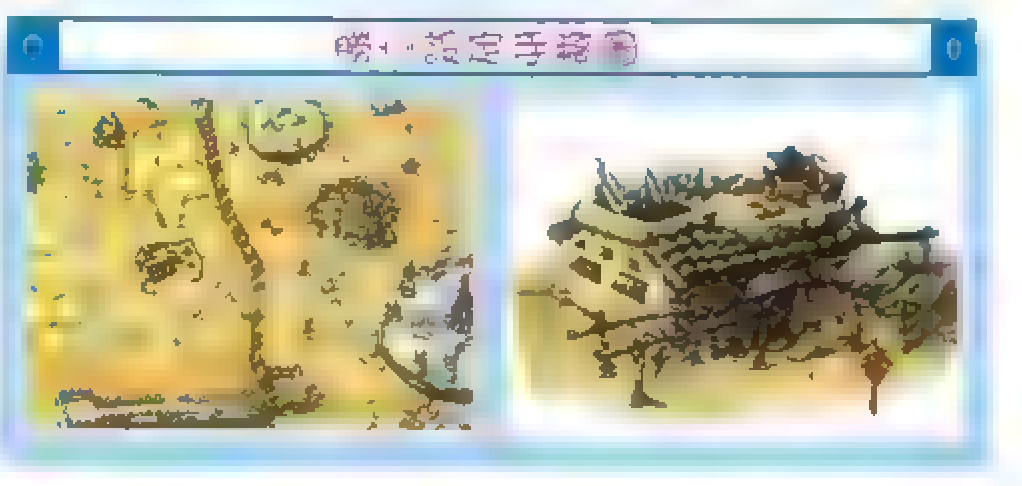
[illegible]和江南的小巧靈秀做一對比，江南部分自不必多說：自仙一以來，西湖畔、楊家中，仙劍系列一直都帶這種溫暖柔[illegible]我們一起來欣賞這次出現在仙三外傳中的精采場景～

勝州

地處塞北的邊關重鎮，一望無際的波狀高原上，書寫著風吹草低的蒼涼。因為有河，便有了生機，形成了土地肥沃、水草豐美的天然牧場，也成就了這樣一個小小城鎮。有地利而無人和，連年的征戰，民族的矛盾，令這裏的人們苦不堪言。漢族人和室韋族人在此地雜居，兩國停戰剛剛一年，戰爭的創傷還沒有平復，所以時有摩擦，不過總算還維持著表面的和平。這裏居住的室韋族人多從事漁獵，販賣獵物和藥材，而漢人中不少是退伍士兵，兩族通婚的例子則非常稀有。整個城鎮臨河而建，街道佈局依地形伸展。高處是室韋族居所，周圍有高大的樺、櫟、松等樹木構成的森林，他們居住的房屋較為原始的斜人柱。低處是漢人居所，這裏有繁華的商業區，沿河也有少數農田，房屋結構是磚瓦房。這裏在戰爭的時候曾經作為要塞，因此周圍環繞半段城郭，並有殘破的always商樓。

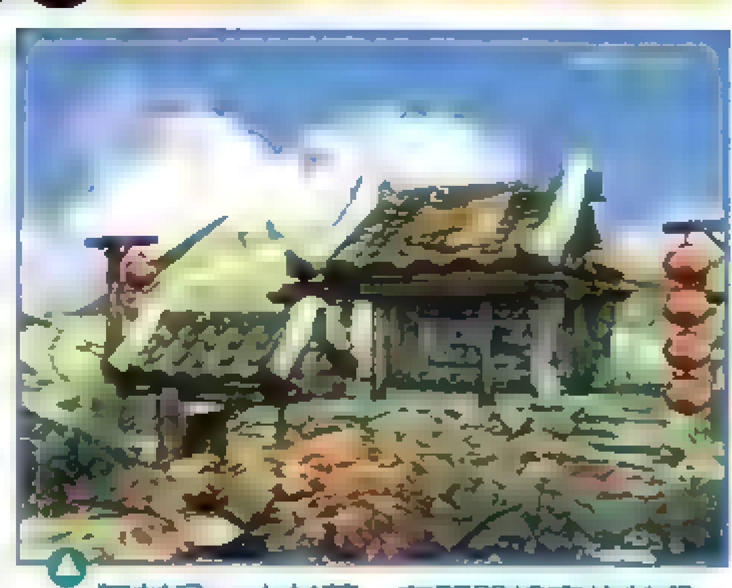

地處北疆的勝州，充滿異族風情。

勝州設定手稿圖

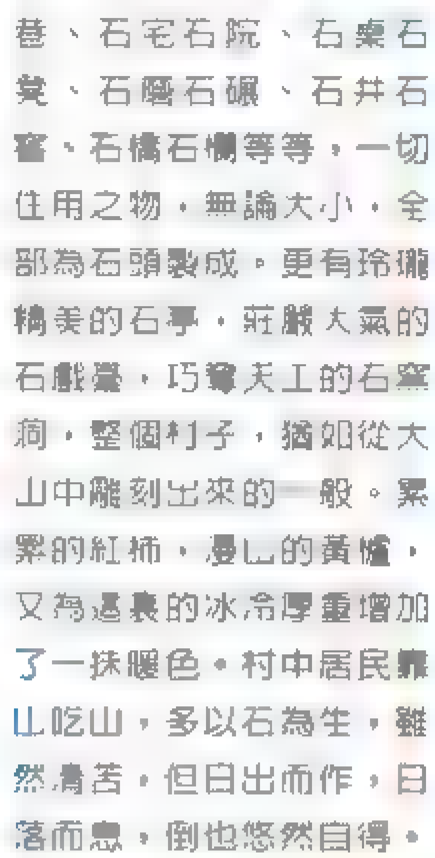


石村

隱藏在群山裏的小村莊，如同一匹洞穴中冬眠的獸。村門口的牌樓上刻著「磊磊桃源」四字，寫盡了這裏的寧靜安逸。這裏是一個石頭的世界，放眼是石樓石閣、石街石巷、石宅石院、石桌石凳、石磨石碾、石井石窖、石橋石欄等等，一切住用之物，無論大小，全部為石頭製成。更有玲瓏精美的石亭，莊嚴大氣的石戲臺，巧奪天工的石窯洞，整個村子，猶如從大山中雕刻出來的一般。累累的紅柿，漫山的黃櫨，又為這裏的冰冷厚重增加了一抹暖色。村中居民靠山吃山，多以石為生，雖然清苦，但日出而作，日落而息，倒也悠然自得。遠離了塵世得喧囂，這裏便成為一個絕佳的隱居所在。


石村是一小村落，有簡單樸實的特色。

石村設定手稿圖

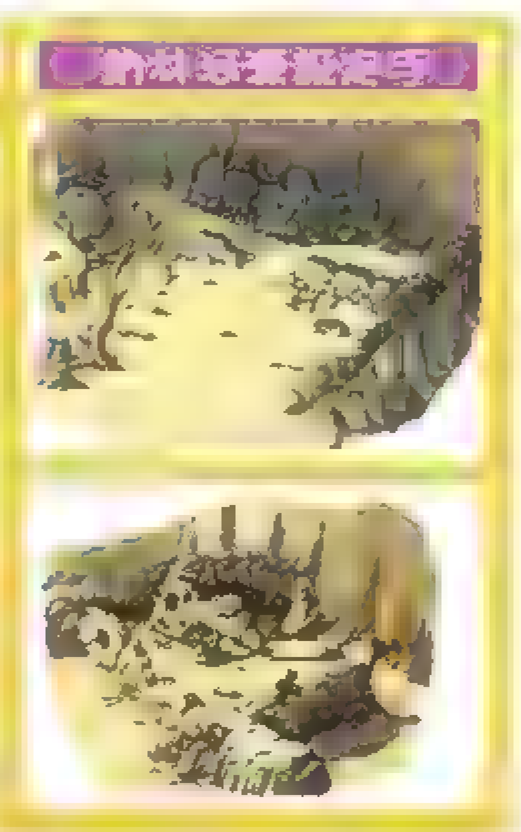


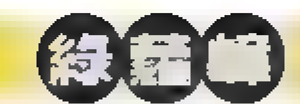


納林河源

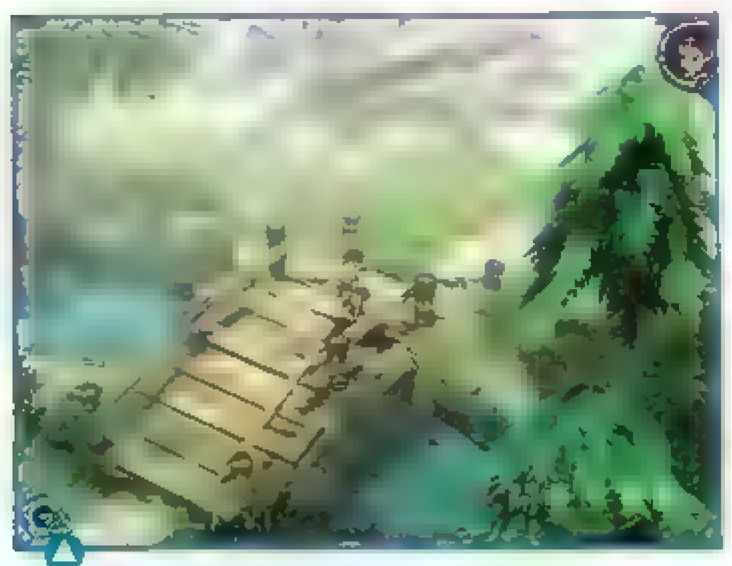
北方的寬廣河流，位在勝州附近，沖積出豐茂的草場，滋潤著無數生靈。這是一條發育到衰老期的大河，迂迴九曲，水流舒緩，溝汊縱橫。猶如一個見慣世事的老人，少了喧囂，多了靜謐。從下游逆流而上，草木逐漸稀疏，乾涸的河床上，到處經過沖蝕的磊磊巨石。再向上，轉入山洞中的暗河，河畔是亙古不化的玄冰，神秘而蒼涼。但是就在數個月前，納林河源的河水竟然不知道什麼原因乾枯了，造成了勝州居民極大的不方便，而且河源裡道路蜿蜒崎嶇，有妖怪、猛獸，室韋族人不敢貿然進去，所以一定要有人去幫助他們才行！


納林河源地區，有點黃土沙漠的味道。



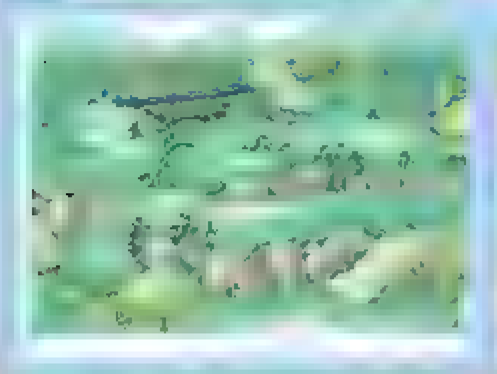


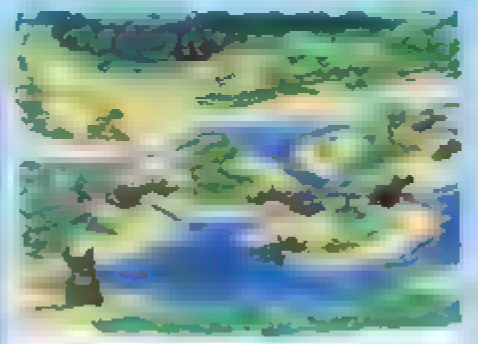
乃出身蜀山派的清冷仙人清修之所，七十二福地之一的綠羅上外圍，是個植被蔥郁的迷宮。河道穿流而過，河水清澈，流速緩慢，周圍樹木蔥蘢，繁花繚繞，鶴舞蝶飛，坡地上有許多綠蘿纏繞，可供攀爬。整個地方看似人間仙境一般，卻不知危機四伏，在這裡行走一定要提高警覺才行。













浩然正氣天地長存 蜀山長老人物出爐

長卿



由於獲得紫萱內丹，功力大增，已成仙身，為現任蜀山掌門。並以其卓越的能力將蜀山治理得井井有條，門派中人才輩出，規模空前壯大。但是因為紫萱犧牲，內心一直無法釋懷，不再像年輕時那樣偏執，偶爾會產生心灰意冷，想要放下一切的感覺。

年齡～[illegible]歲（看起來才30多歲的樣子）

獨孤宇雲

勤奮好學，努力不懈，所以年紀輕輕，功力便已在其同輩弟子中出類拔萃，頗受長卿重用。個性嚴肅，不苟言笑，心目中只有倫理道義，非常重視師門規戒，所以對常常胡鬧，任意妄為的南宮煌並無好感，時有說教和責備，雙方關係不良。

年齡～[illegible]

司徒鐘



獨孤宇雲的師弟，嗜酒如命，並不熱衷於除妖或修仙。性格豪放不羈，不在意規矩法度，與南宮煌的頑皮臭味相投，所以兩人闖了禍常常會互相掩護。江湖經驗豐富，對武學各方都有涉獵，將自己原本武學結合蜀山劍術，融合江湖功夫自創一格，並傳授了一些給南宮煌。

年齡～[illegible]歲

清冷仙人



曾是蜀山門徒，輩份甚高，卻因故與蜀山派發生過磨擦，懷有怨氣，但內心仍向著蜀山。性格堅忍，已有的仙身為苦修而來，內心憤世嫉俗，對事物的看法比較偏激。故事中將收南宮煌為徒，其實原來私心是想讓他成為蜀山的恩人，一出對蜀山的怨氣。

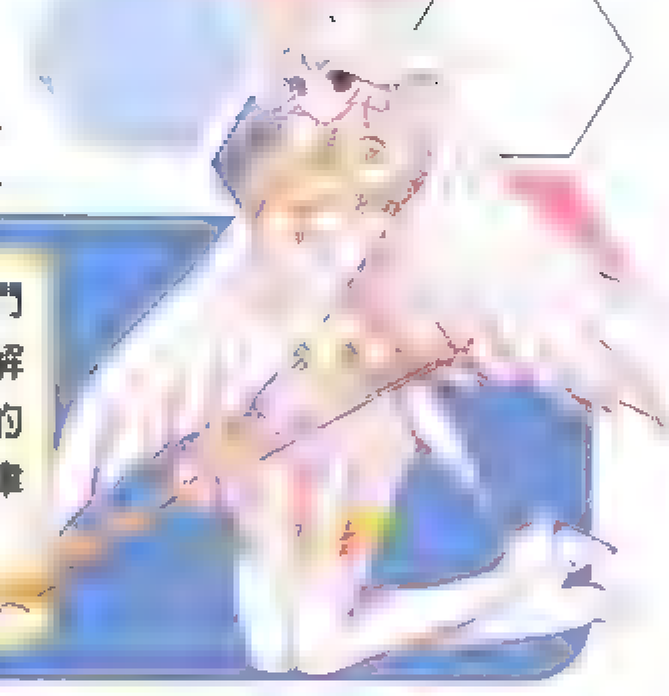
年齡～不詳－外觀看來[illegible]歲左右

風色幻想III～
罪與罰的鎮魂歌～

● 研究製造所：弘煜科技　● 販賣流通所：弘煜科技
● 遊戲類型：戰略角色扮演類　● 科技需求：PIII -550、128MB

預定推出日　年

經過三期的《風色幻想III》連續報導，相信玩家們對於風色幻想III的劇情、系統，已經有相當程度的瞭解吧。玩過風色幻想系列的玩家們，應該清楚風色系列的劇情設定是相當地嚴密，其故事深度更是令大家所津津樂道的。因此，這一期的《風色幻想III》連續報導，將為玩家們介紹—《風色幻想III》的世界觀設定！



「斷罪之翼」組成的源由

切起源於「原罪徽章」，此徽章為邪神「迦斯雅」創造的，在百年戰爭時期，加瑟多利用那七枚原罪徽章的力量，將引發戰端的六大聖靈所封印於內，但是就在加瑟多因為封印六聖靈而力盡逝去後，不再受制於救世主掌控的七大原罪徽章終於掙脫咒語的束縛四散於天際之中，並留下了多年之後，將伴隨七大原罪徽章的力量復甦，並顛覆世上所有的毀滅性預言。也因為這預言的原因，原先好爭權鬥的人類世界第一次有了共識，為了因應滅世災難，積羅戰爭的英雄—聖殿王辛格爾德正式在全人類世界的期盼中，成立了集合中土世界精英、專門為消弭七原罪之劫而存在的精英組織---「斷罪之翼」，並揚言將代替人類世界斬斷因果所帶來的罪與罰，且帶來和平盛世。



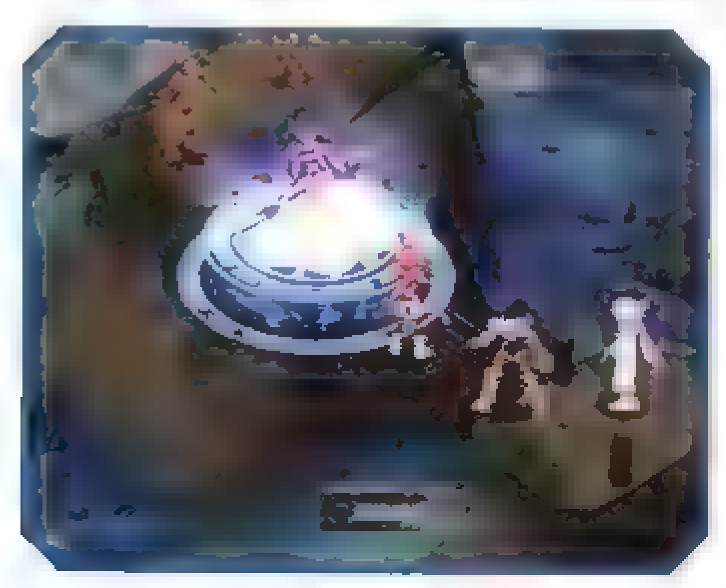


▲當角色轉職為二階職業之後，其特技威力跟以往相差許多～！

◀「骷髏兵召喚」！藉由屍體為媒介所施展出的黑暗禁咒魔法。

斷罪之翼的初代與二代

斷罪之翼是不屬於任何國家、組織，該組織是由聖都　尼魯的主教－賽恩所控管，負責封印尚未覺醒的原罪徽章。現今的斷罪之翼分成兩組，一組是初代斷罪之翼－「GERMINATE」；另一組為二代斷罪之翼－「SEED」。至於斷罪之翼的核心人物是封印者（專門以大結印之法封印尚未覺醒的原罪徽章），而凱琳就是隸屬於二代斷罪之翼－「SEED」。目前據畫畫所知道的，二代斷罪之翼－「SEED」成員為男主角西撒、女主角凱琳、九音、愛斯玲、帕魯瑪等人；初代斷罪之翼－GERMINATE」主要成員則為藍斯、艾爾札克等。



◀「魔獸捕捉」再現！這一次則需藉由特定職業來進行捕捉喔～



初代斷罪之翼－「GERMINATE」成員。

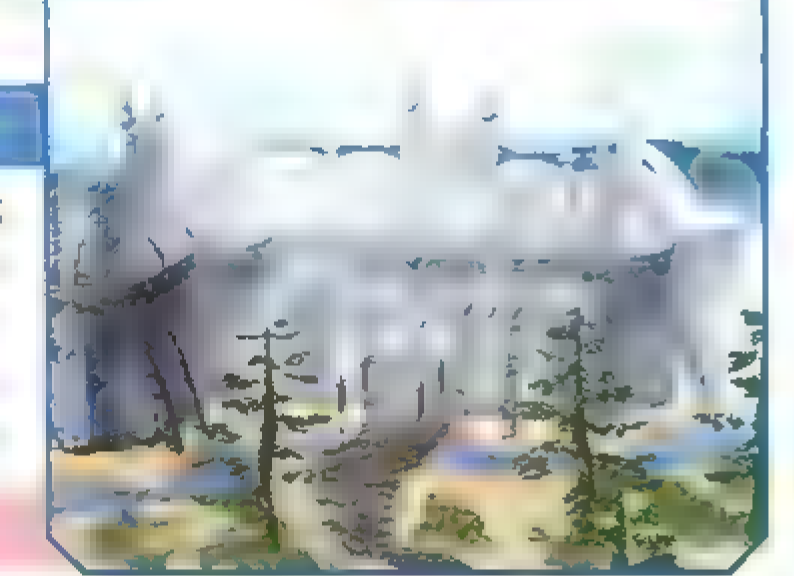
艾爾札克



藍斯

《風色幻想III》之宏大世界觀

就如先前提到的 原罪徽章脫離了加瑟多的掌握之後，就散落於世界各處。而斷罪之翼的最大任務便是尋找到原罪徽章，在它尚未覺醒前封印住。



聖獄聯合公國

由聖亞里昂王國、卡諾王國等多數國家所組成，首都為大陸最南端的黃金都市，現任君主為－傑奧斯皇帝，境內大都是平原地形，也因為如此－聖獄聯合公國為大陸最為強大、富裕的國家。事實上聖獄聯合的主導權是由最高機構－元老院所掌控，而皇帝只不過是個對外的代表者吧…表面上，聖獄聯合相當提倡國家間的和平制衡，對於原罪徽章的滅世預言也是在所有國家中最先有所行動的，斷罪之翼這精英組織便是由它所創立的。



▶黃金都市前，聖獄聯合公國的首都



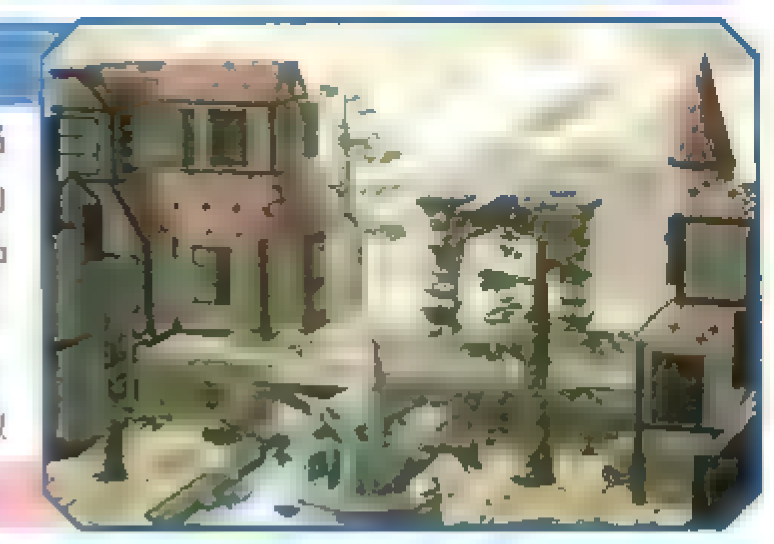
冷夜帝國

[illegible]

◀[illegible]

布朗西斯王國

位於聖獄聯合西方的山岳帝國，首都為布朗西斯城，現任君主是龍女王－希洛依。發跡的時間僅只短短一百五十年，不過在飽受隨時都可能發生的「精靈風暴」所侵襲的"外地"來說，這個國家的存在確實令人驚訝。強大的龍騎士帝國由傳說中駕御著巨龍王菲雷姆茲的龍騎王－赫爾茲所建立，火紅髮色的龍騎王與他麾下的12位皇龍騎士為這個國家擊退了無數的災難，並且多次擊敗了「精靈風暴」，維持了整個布朗西斯帝國的存在。然而在鄰近聖獄聯合的潛在威脅下，布朗西斯境內似乎傳出戰爭即將爆發的言語…



▶布朗西斯城一景，龍騎士的發源地

傑拿魯王國

[illegible]

◀[illegible]王國境內最常見到的地形－[illegible]沙漠地形

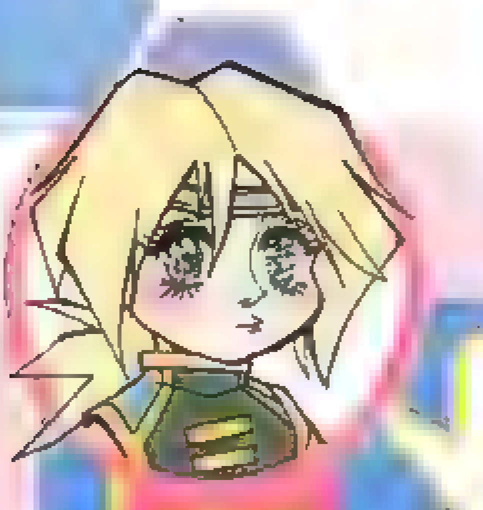
自由王國－香格里拉

位於大陸的東方，首都為不夜之城－香格里拉，現任君主是克萊普。掌握著「智慧之石」與『慈悲之淚』的不夜之城－香格里拉應該算是相當奇怪的一個國家，既沒有國王，亦沒有軍隊，但在由數個貿易商會所組成的聯合貿易組織－「鐵十字」規劃下，有自己的國徽、領地，甚至在每十年召開一次的「聖獄之壁國家聯合會議」上也佔有相當重要的一席地位，也許正如同鐵十字商會現任會長－克萊普所言：「國家只是個表面上的名稱，能自由自在的於自己土地上生活才是最重要的吧！？」



▶充滿自由氣息的天使之都－香格里拉一景

羽音Online



預定推出日

- 研究製造所：華義國際
- 販賣流通所：華義國際
- 遊戲類型：MMORPG
- 科技需求：P4-850、128MB

在羽音的世界中，天神之戰波及下界，轉眼間黎民遠離了和平富足的生活，怪物的威脅和慘澹的收成讓人民終日惶惶。為了保護自己重建家園，人民不得以拿起了武器。在不斷的鬥爭中，人們發現了天神留下的一種神秘力量，可以將偉大的自然之力保存在一種叫"卡片"的媒介中，這種力量足以讓人們重新認識這個世界並改造它

挲婆神界四天

天人，這些活潑、可愛，雖然生命短暫、卻保持樂觀的天界新生命感動了創造他們的天神，天人成為了天神的寵兒。生命短暫的天人，希望在自己有限的一生中做到盡可能多的成就——為了讓自己的創造者有更多的驕傲，也是讓自己不至於在短暫的一生後默默無聞。這樣，造就了他們外露而多樣的性格，天神驚異於天人的表現，於是放縱著他們，甚至到了溺愛的地步。然而天人的進步來得太快，擁有了足夠的力量，欲望之火便蒙蔽了他們的雙眼，佔據了他們的心智，於是有些天人想為自己創造榮耀，有天人想讓自己揚名，還有無數的天人想在其中達到更多的目的⋯



傳說中的挲婆神界四天

職業情報全都錄

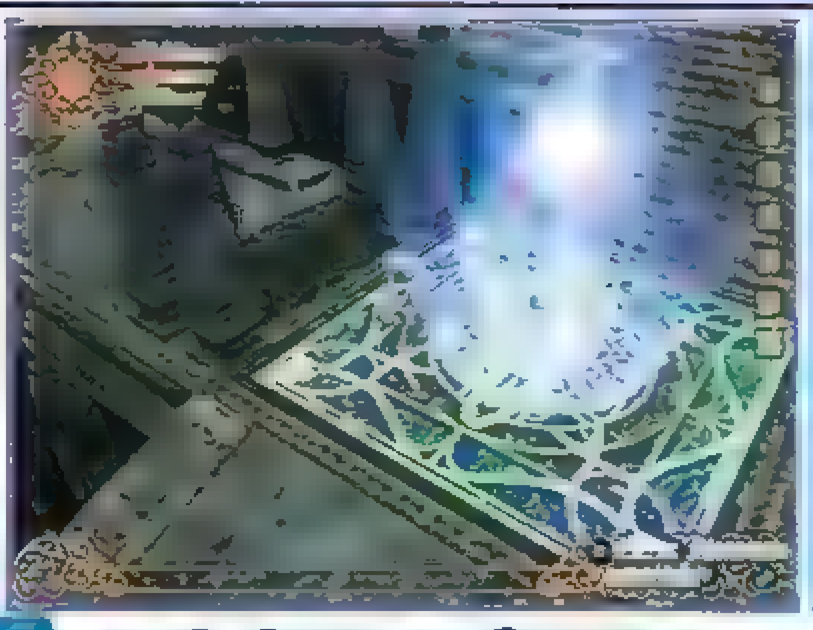
天人是神的寵兒，他們並無固定的職業分劃。無論是戰士、法師，他們都可以達到完美的境界⋯天人們能夠自由地支配屬於他們自己的能力，隨時可以為自己轉換職業身份。對他們來說，能由自身支配的能力及持有與職業相稱的技能卡片才是最重要的，而職業則可為了達到目標而隨時轉變。



《羽音online》的卡片系統

《羽音》online世界的基礎是建立在卡片上面的，卡片也是這個遊戲世界的核心。這個世界的人民可以通過一種特殊的封印技能把神秘的自然力量和怪物的血統力量等保存在一種媒介之中並為己所用，這種媒介就叫作卡片。

《羽音》online不同於一般的網路連線遊戲，這個世界中沒有固定的職業，所有的技能都透過卡片來體現。玩家可以透過收集各具特色的卡片將自己塑造成心儀的角色。當你厭倦了沉重的盔甲和耀眼的刀光，你完全可以嘗試著體驗在隊友的保護下施放極大咒語讓敵人轉眼灰飛煙滅的快樂。只要你能找到封印著巨大力量的卡片，這一切皆可實現。



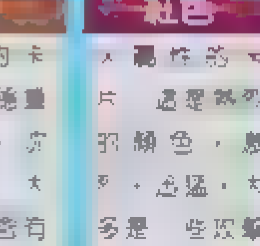
羽音online是一款[illegible]的回合制遊戲，角色為Q版造型

有關卡片的取得方法

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]







黃色：地屬性的卡片，為是穩重的顏色，亦著[illegible]，大多是一些含有防禦的技能

紅色：火屬性的卡片，為是熱烈的顏色，象[illegible]，迅猛，大多是一些攻擊力比較強的卡片

綠色：風屬性的卡片，為是輕靈的顏色，[illegible]，大多是一些魔法攻擊的卡片

藍色：水屬性的卡片，為是平和的顏色，[illegible]，大多是一些[illegible]，輔助[illegible]的卡片

灰色：[illegible]

右上角的S.P表示怒氣值，它表示發動這張卡片所需要的消耗。



玩家間卡片交易

卡片攻擊方式說明

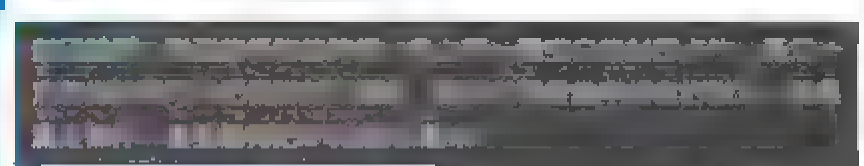
玩家除非關閉物品箱，否則打開後一直存在，物品不會清空，容量6格，而裏面堆疊的最大上限255。關閉物品箱之後，物品箱即會消失。

利用武器的攻擊：玩家在戰鬥中選未進行其他操作時，用滑鼠左鍵單擊目標即可用手中武器直接攻擊目標。

利用卡片的攻擊：玩家在戰鬥中選擇卡片後，再選擇攻擊目標，即可使用卡片的技能對目標造成傷害。而卡片是任何玩家都可使用的攻擊手段，當然，要發揮卡片的全部威力還需要玩家本身屬性的

另外，在戰鬥可用卡片區中出現被動卡時，玩家在戰鬥中就可多一次使用被動卡片的機會。被動卡的觸發條件具有針對性，當對方的行動滿足被動卡的觸發條件時，行動方就會被斷招。

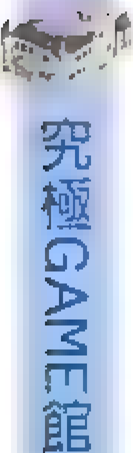
進入戰鬥之後，左下角會出現卡片欄位，點擊即可使用，然後即可確認攻擊對象，卡片的出現是按照玩家身上裝備的卡片隨機形成新的序列，每一次會出現5張卡片以供選擇，在怒氣值未滿的時候，可以在滿足卡片條件的情況下使用一張戰鬥卡片及一張被動卡片。而怒氣值滿後，一次可以使用兩張戰鬥卡片和一張被動卡片。



戰鬥中有關道具的使用：只能使用符咒，不能使用藥品。關於符咒的說明請參閱道具相關說明，而且使用符咒會消耗一個回合。



為了夢想的中的和平，人們不斷的努力著。



如何組隊大公開

陣型說明



遊戲中滿足隊伍數量上限5個玩家的隊伍，可以自由由隊長來決定陣型，不同的陣型會對整個隊伍產生影響，不足5個玩家的隊伍會被視認為無陣型狀態，同一陣型甚至不同位置對玩家的影響也會不一樣，隊長也能夠決定每一名玩家在陣型之中處於什麼樣的位置。適當的陣型組合會對遊戲戰鬥產生相當大的幫助。獲得的新的陣型的是需要滿足一定的條件，越是強大的陣型越難得到，努力到遊戲中發現新陣型的取得方



經驗值的分配方式

組隊之後，獲得經驗之後，每個玩家都會確保一定基礎的經驗值，但是會因為玩家在戰鬥中的貢獻度的不同，而獲得相應的獎勵。



惡意pk和挑戰分類詳細描述

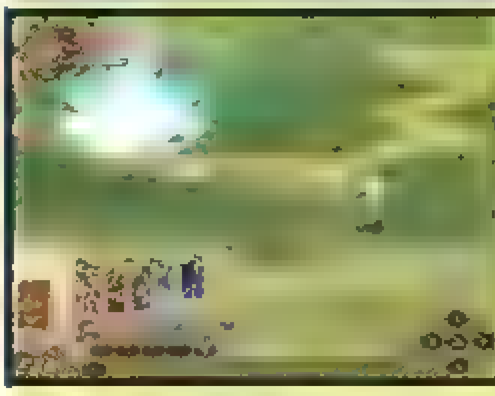
玩家能自主的決定pk的規則的權利，有允許pk功能選擇項，在允許pk的地區，當玩家打開此項選項即允許pk的時候，其他玩家可以隨意向該玩家進行惡意pk。

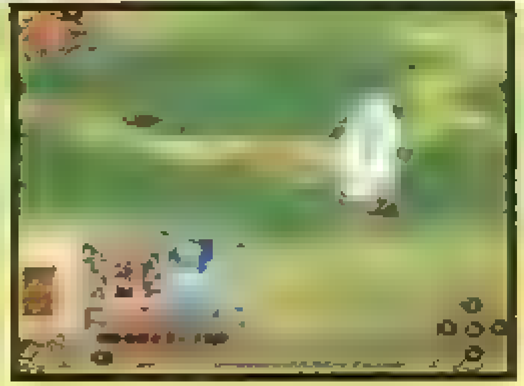
當玩家在關閉此項選項之後，當其他玩家向該玩家進行pk的時候，該玩家會出現挑戰提示框，選中是則允許pk，選擇否則拒絕pk。

各具特色，功能各異的技能卡片將會是羽音Online技能系統最大的特色

其它系統設定

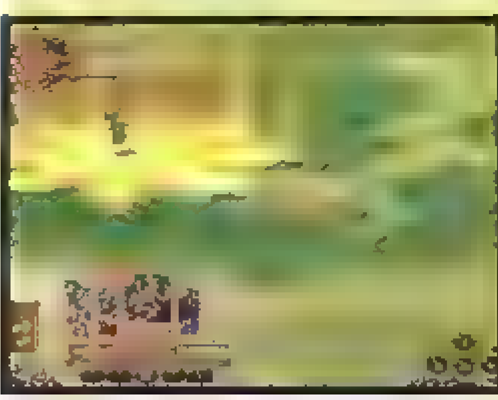
技能及魔法系統







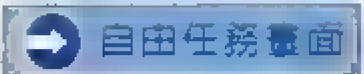




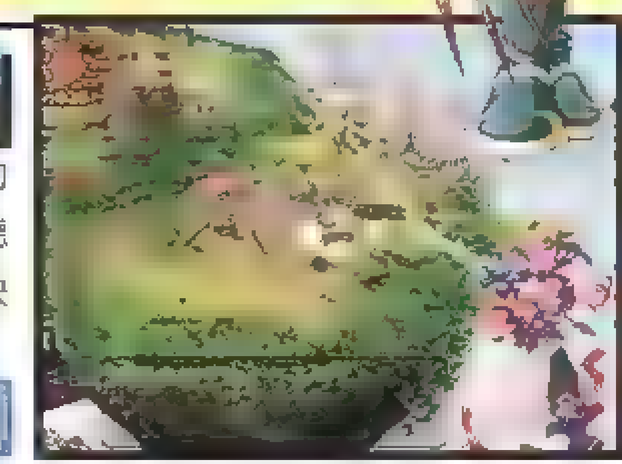
天人們力量的完成要藉由封印著技能與魔法的卡片才能夠完全的發揮，所以天人們會按自身的職業的特點，去選擇相應的卡片，以便自身的力量得到無極的擴大。神界中所有封印著技能與魔法的卡片，均可為天人所用。天人，神之寵兒，他們所擁有的竟然是神界中所有的技能與魔法。去獲取能最大程度的發揮自身能力的卡片，是天人們獲得力量最直接的方式，如何調配自身能力來引發與卡片能力的共鳴，則是天人們完全發揮能力的關鍵。

語音聊天系統

想在遊戲中和自己心愛的人做最真實的交流嗎，想在戰鬥的關鍵時刻及時清晰明瞭的組織最合適的戰術嗎？讓分享的快樂不再限於冰冷的字元，《羽音》的世界讓你的快樂聽的到！在線語音聊天系統讓心意相通的戀人，志同道合的隊友即時的分享冒險的樂趣，快樂聽的到！



自由任務畫面

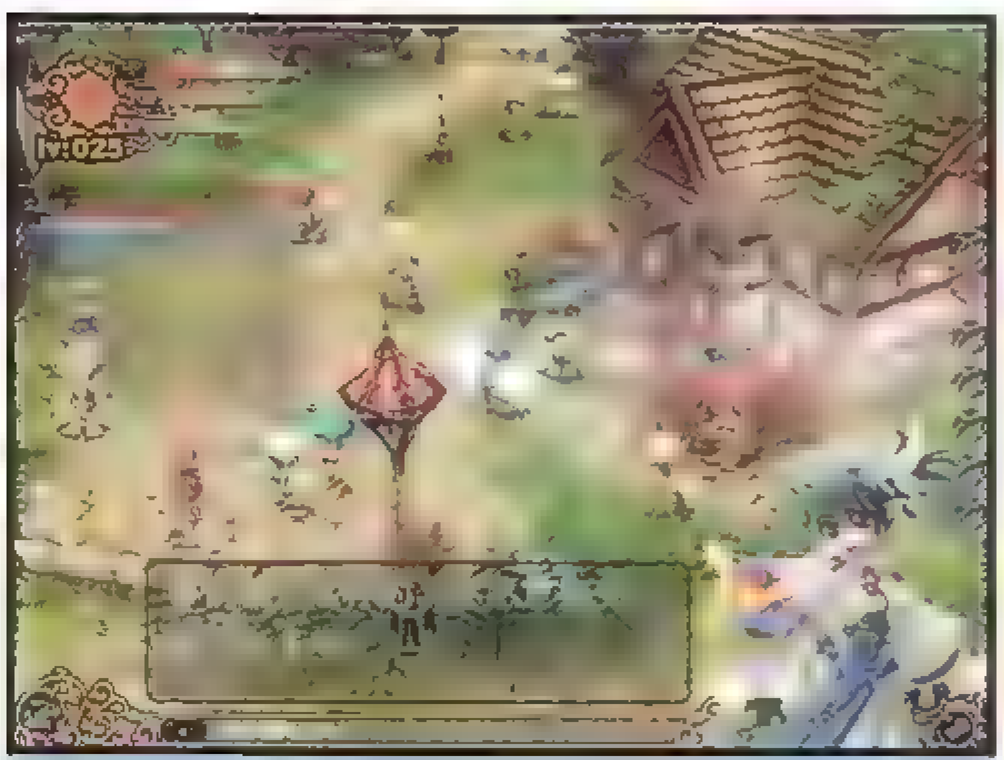


武器系統

在《羽音》世界中，武器種類的不同，對怪物造成的附加傷害也會產生變化。想把怪物敲的暈忽忽的？也沒問題，全在你自己的選擇！

難度選擇系統

在《羽音》世界中，不管你是初次接觸遊戲的菜鳥還是骨灰級的大蝦都可以找到自己的樂趣。不同難度的自由選擇，讓玩家的遊戲自由度更高。不同難度的任務，怪物等著你去挑戰，傳說中的寶藏等著你去發掘。




分支任務重置


玩家可以扮演自己喜愛的角色在奇幻的世界中冒險

公會系統

在《羽音》世界中，不管你是初次接觸遊戲的菜鳥還是骨灰在《羽音》世界中，玩家加入公會可以學習公會獨有的被動技能，讓冒險更充滿了樂趣，也使玩家對公會的感受煥然一新。而公會等級的提升更會給公會成員帶來意外的驚喜

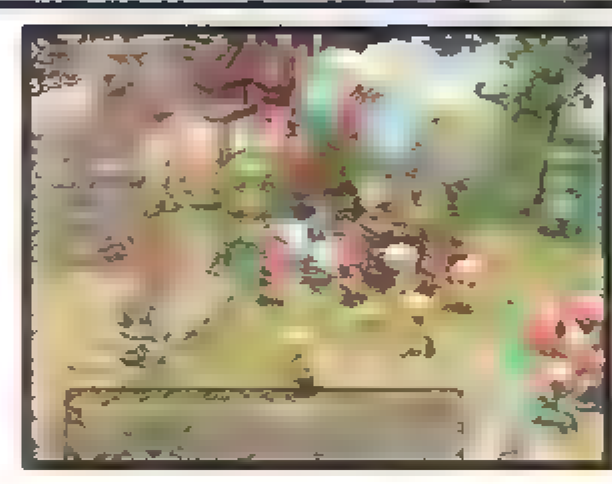
寵物系統

騎寵是大家平時用來騎乘使用的寵物，它們可以的通過戰鬥升級，它們的作用是為主人承擔傷害，加快移動速度，增加負重等等效果。

飛寵是圍繞玩家飛來飛去的寵物，它們大部擁有神秘的能力呀，例如合成。

補貨系統

當遊戲中的某些道具開始流行的時候，商店中該物品的價格也會隨著需求的增加而水漲船高。道具的價格是隨著玩家的需求而變動的。沒有一成不變的物價，無限的商機完全由你去把握。





東方傳說ONLINE



研究製造所：中華網龍	販賣流通所：智冠科技、中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演	科技需求 P2 400、64MB

預定推出日

東方傳說Online已於日前正式上線囉，為了讓更多玩家了解東方初心者的武器防具，我們將一口氣曝光1~30級所有可用的絕世武防，讓初心者可以依據自己所加入的公會，選擇是自己的武器，沙雷納也將強力報導玩家從頭到腳可以使用的防具、飾品，讓玩家一次看個夠！

[illegible]震撼天地!!

所謂工欲善其事，必先利其器，剛剛加入八大公會的你，知道要裝備哪些武器，才能發揮強大攻擊力，除了保護自己外，也可以快速升級呢？我們將1~30級武器詳細介紹讓你知道，究竟有多少武器是你可以使用，並詳細列出重量、攻擊力區間等資訊，大家一起來看看吧！

刀客 裝備刀類武器可帶來額外摧毀性的效果

[illegible]妙刀法，捍衛人間界的和平，保護著這片土地[illegible]勢，結合刀法及刀類武器因可面對各種挑戰，帶來額外摧毀性的效果。

名稱	類別	商店價格	等級	重量	攻擊力(區間)
公會菜刀	刀		1	1	2-7
練習用菜刀	刀	1	2	1	2-8
初級菜刀	刀	[illegible]	3	1	2-9
制式菜刀	刀	[illegible]	5	1	3-10
菜刀	刀	[illegible]	5	15	3-10
柴刀	刀	[illegible]	10	15	4-14
木刀	刀	1500	15	15	5-18
青鋼短刀	刀	[illegible]	18	20	6-20
九環寶刀	刀	[illegible]	22	20	7-23
天竺彎刀	刀	2700	27	24	8-27
百鍊寶刀	刀	[illegible]	30	24	9~29

醫毒 斧鎚類武器是防身的攻擊利器



名稱	類別	商店價格	等級	重量	攻擊力(區間)
公會單手斧	斧鎚	[illegible]	1	1	2 7
練習用單手斧	斧鎚	10	2	1	2 8
初級單手斧	斧鎚	[illegible]	3	1	2 9
制式單手斧	斧鎚	[illegible]	5	1	3 10
琉璃槌	斧鎚	[illegible]	5	28	3 10
裂地錘	斧鎚	1000	10	28	4 14
[illegible]雙頭斧	斧鎚	1500	15	22	5 18
[illegible]	斧鎚	2000	20	[illegible]	6 21
[illegible]	[illegible]	2300	23	24	7-24

弓箭手 十字弓及弓箭的巧妙搭配 百里之內將無獵物倖存

[illegible]

名稱	類別	商店價格	等級	重量	攻擊力(區間)
粗製木箭	箭矢	[illegible]	1	1	-
公會木弓	弓	[illegible]	1	1	2 7
練習用木弓	弓	[illegible]	2	1	2 8
初級木弓	弓	[illegible]	3	[illegible]	2 [illegible]
制式木弓	弓	[illegible]	5	1	3-10
彈弓	弓	[illegible]	5	[illegible]5	3 1[illegible]
大號彈弓	弓	1000	[illegible]	15	4-14
十字弓	十字弓	1500	15	20	5-18
蠻弓	弓	[illegible]	20	2[illegible]	6-21
獸角弓	弓	[illegible]	23	25	7 24
強弩	十字弓	[illegible]	25	25	8 25
純鋼短弓	弓	[illegible]	30	2[illegible]	9 29

術士 [illegible]

[illegible]術法運用在各種物理攻擊技能上，造成敵人的攻擊[illegible]

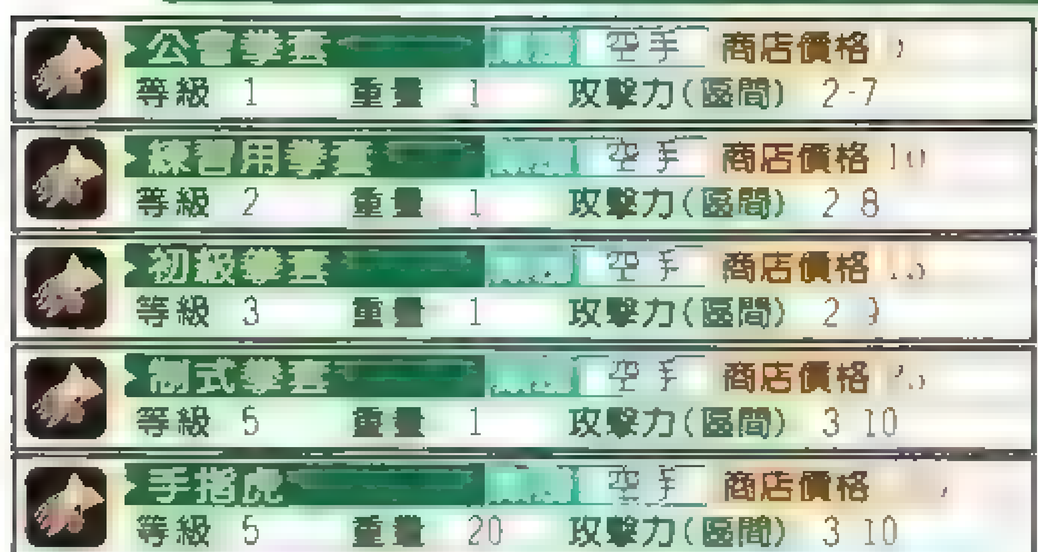
名稱	類別	商店價格	等級	重量	攻擊力(區間)
公會法杖	法杖	[illegible]	1	1	2 7
練習用法杖	法杖	[illegible]	2	1	2-8
初級法杖	法杖	[illegible]	3	[illegible]	2-9
制式法杖	法杖	[illegible]	5	1	3-10
[illegible]之杖	法杖	[illegible]	5	20	3 [illegible]
[illegible]法杖	法杖	[illegible]	[illegible]	20	4 14
[illegible]	法杖	[illegible]	15	20	5 18
象牙法杖	法杖	[illegible]	2[illegible]	20	6-21
[illegible]小杖	法杖	[illegible]	25	20	8 25
火炎法杖	法杖	[illegible]	30	20	[illegible] 29

書生 搭配上短刺類武器殺傷力格外驚人

[illegible]

名稱	類別	商店價格	等級	重量	攻擊力(區間)
公會橫笛	短刺	[illegible]	1	1	2 7
練習用橫笛	短刺	[illegible]	2	[illegible]	2 8
初級橫笛	短刺	[illegible]	3	[illegible]	2 9
制式橫笛	短刺	[illegible]	5	1	3 [illegible]
火叉	短刺	[illegible]	5	10	3 [illegible]
銀針	短刺	[illegible]	8	5	3 12
判官筆	短刺	1000	10	20	4-14
鐵笛	短刺	[illegible]	[illegible]2	2[illegible]	4 15
洞簫	短刺	[illegible]	[illegible]5	15	5 [illegible]8
金針	短刺	[illegible]	[illegible]8	5	6 20
黑影針	短刺	[illegible]	22	5	7 23
金笛	短刺	[illegible]	25	2[illegible]	8 25
修羅神針	短刺	[illegible]	28	15	8-27

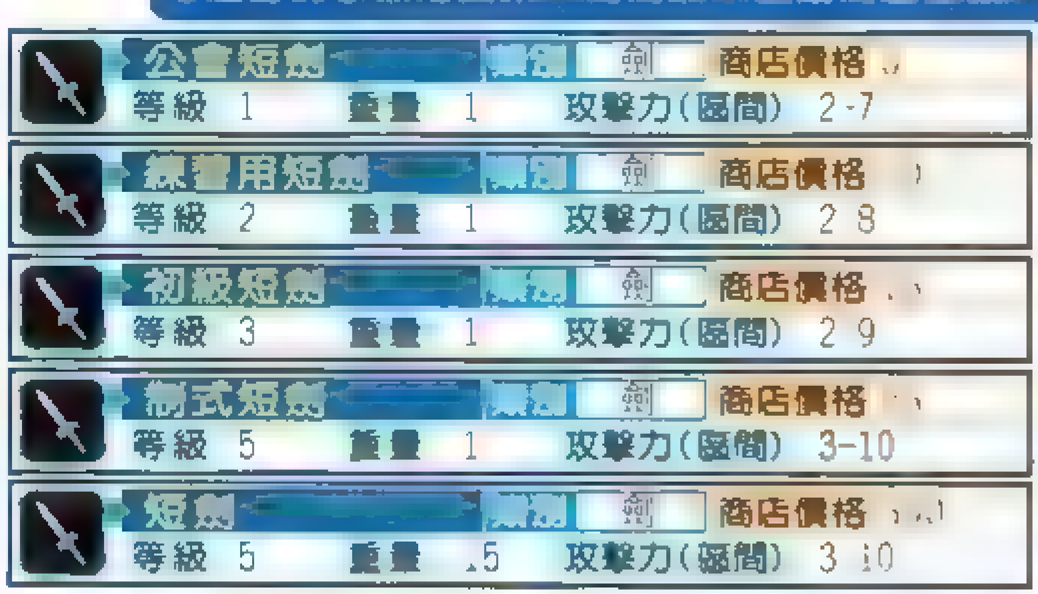
武鬥家 擅長運用拳頭及手握武器做為攻擊敵人的利器



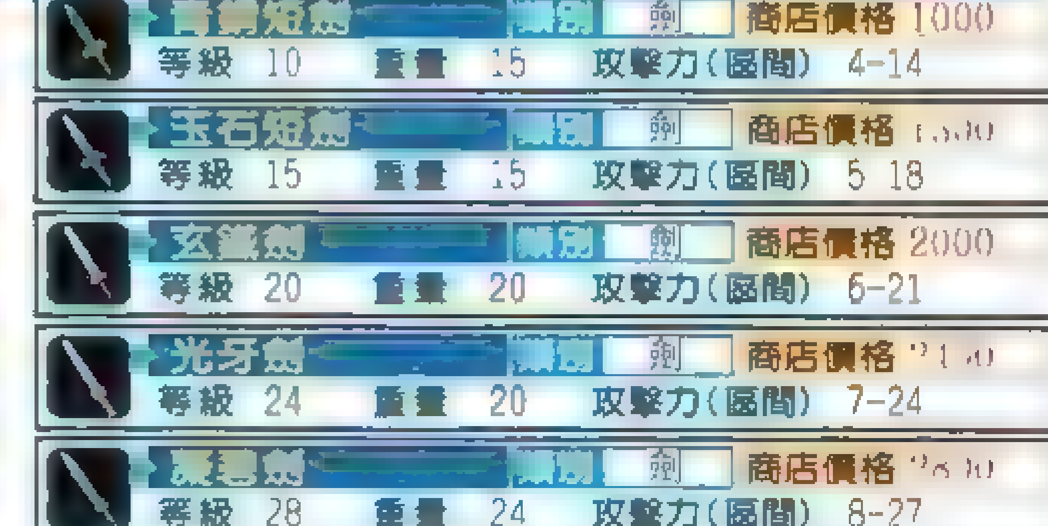
公會拳套	空手	商店價格 [illegible]	等級 1	重量 1	攻擊力(區間) 2-7
練習用拳套	空手	商店價格 10	等級 2	重量 1	攻擊力(區間) 2 8
初級拳套	空手	商店價格 [illegible]	等級 3	重量 1	攻擊力(區間) 2 9
制式拳套	空手	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 1	攻擊力(區間) 3 10
手指虎	空手	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 20	攻擊力(區間) 3 10

鐵爪	空手	商店價格 1000	等級 10	重量 20	攻擊力(區間) 4 14
鋼爪	空手	商店價格 1500	等級 15	重量 20	攻擊力(區間) 5-18
暴炎手指虎	空手	商店價格 2000	等級 20	重量 20	攻擊力(區間) 6 21
至尊爪	空手	商店價格 2600	等級 26	重量 20	攻擊力(區間) 8-26

劍士 搭配上各式寶劍，過的對手無力招架



公會短劍	劍	商店價格 0	等級 1	重量 1	攻擊力(區間) 2-7
練習用短劍	劍	商店價格 [illegible]	等級 2	重量 1	攻擊力(區間) 2 8
初級短劍	劍	商店價格 [illegible]	等級 3	重量 1	攻擊力(區間) 2 9
制式短劍	劍	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 1	攻擊力(區間) 3-10
短劍	劍	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 15	攻擊力(區間) 3 10



青銅短劍	劍	商店價格 1000	等級 10	重量 15	攻擊力(區間) 4-14
玉石短劍	劍	商店價格 1500	等級 15	重量 15	攻擊力(區間) 5 18
玄鐵劍	劍	商店價格 2000	等級 20	重量 20	攻擊力(區間) 6-21
光牙劍	劍	商店價格 [illegible]	等級 24	重量 20	攻擊力(區間) 7-24
[illegible]	劍	商店價格 [illegible]	等級 28	重量 24	攻擊力(區間) 8-27

舞者



公會木琴	樂器	商店價格 [illegible]	等級 1	重量 1	攻擊力(區間) 2 7
練習用木琴	樂器	商店價格 [illegible]	等級 2	重量 1	攻擊力(區間) 2 8
初級木琴	樂器	商店價格 [illegible]	等級 3	重量 1	攻擊力(區間) 2 9
制式木琴	樂器	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 1	攻擊力(區間) 3 10
追月	樂器	商店價格 [illegible]	等級 5	重量 15	攻擊力(區間) 3 10
渤月	樂器	商店價格 [illegible]	等級 10	重量 15	攻擊力(區間) 4-14
饒心弦	樂器	商店價格 [illegible]	等級 20	重量 15	攻擊力(區間) 6 21
極樂弦	樂器	商店價格 [illegible]	等級 25	重量 20	攻擊力(區間) 8 25

碧靈弦	樂器	商店價格 [illegible]	等級 30	重量 20	攻擊力(區間) 9 29



超堅固防具 完全防禦!!

除了具強大殺傷力的武器外，擁有良好防禦力的防具，可以提昇玩家自我保護的功能，所謂的防具，包括了衣服、頭飾、鞋子、披風等基本配備，並有耳朵、戒子、臉部、脖子、手腕等飾品，擁有這些造型精美的防具，妥善運用除了可以保護自己外，還可以隨著心情變換，把自己打扮的漂漂亮亮的，吸引所有玩家的注目喔，來看看以下的介紹吧！

頭部防具

聖誕帽	等級 1	重量 5	攻擊力 2-3
工程帽	等級 5	重量 5	攻擊力 3
九品官帽	等級 10	重量 15	攻擊力 4
星月芒	等級 10	重量 20	攻擊力 4
派悉羽毛簪	等級 15	重量 10	攻擊力 5-6
竹蜻蜓	等級 18	重量 5	攻擊力 6
靈芝帽	等級 25	重量 10	攻擊力 8
琉璃皿	等級 25	重量 20	攻擊力 8

面部防具

金絲眼鏡	等級 5	重量 5	攻擊力 3
小豬的鼻子	等級 8	重量 5	攻擊力 3-4
智者眼鏡	等級 10	重量 5	攻擊力 4
海鷗鬚	等級 12	重量 5	攻擊力 4-5
大青蛙眼鏡	等級 15	重量 5	攻擊力 5 6
山羊鬍	等級 15	重量 5	攻擊力 5-6
八字鬍	等級 18	重量 5	攻擊力 6
殭屍符	等級 22	重量 5	攻擊力 7
小木偶的鼻子	等級 25	重量 5	攻擊力 8
刀疤	等級 28	重量 5	攻擊力 8 9
海盜眼罩	等級 30	重量 5	攻擊力 9

耳朵防具

楓葉紅	等級 7	重量 5	攻擊力 3-4
龍行耳飾	等級 16	重量 5	攻擊力 5-6
蝶吻耳飾	等級 28	重量 5	攻擊力 8-9

脖子防具

鑽石項鍊	等級 5	重量 10	攻擊力 3
珍珠項鍊	等級 9	重量 10	攻擊力 4
白金項鍊	等級 13	重量 10	攻擊力 5
星辰項鍊	等級 17	重量 10	攻擊力 6
紫玉項鍊	等級 21	重量 10	攻擊力 7
七彩項鍊	等級 25	重量 10	攻擊力 8
琉璃水晶鍊	等級 29	重量 10	攻擊力 9

背部防具

小包袱	等級 5	重量 10	攻擊力 3
竹簍	等級 10	重量 15	攻擊力 4
蜜蜂小翅膀	等級 13	重量 20	攻擊力 5
皮製背包	等級 18	重量 20	攻擊力 6
噬魂披風	等級 20	重量 20	攻擊力 6-7
飄囊甲	等級 22	重量 45	攻擊力 7
碧靈披風	等級 30	重量 20	攻擊力 9

身體防具

新手夜行衣	等級 1	重量 1	攻擊力 2
工作服(男)	等級 5	重量 15	攻擊力 3
霓香裳(女)	等級 5	重量 15	攻擊力 3
流氓服(男)	等級 8	重量 20	攻擊力 3-4
[illegible]如意裙(女)	等級 10	重量 20	攻擊力 4
公子衫(男)	等級 12	重量 20	攻擊力 4-5
蝶翼紗(女)	等級 12	重量 25	攻擊力 4 5
勞動服(男)	等級 15	重量 20	攻擊力 5-6
[illegible]扶桑裝(女)	等級 15	重量 30	攻擊力 5 6
山寨服(男)	等級 20	重量 20	攻擊力 6-7
[illegible]扶桑裝(女)	等級 22	重量 20	攻擊力 7
蓮心襖(女)	等級 22	重量 35	攻擊力 7
夜行衣(男)	等級 25	重量 20	攻擊力 8
夜行衣(女)	等級 25	重量 20	攻擊力 8
鵝黃衫(男)	等級 28	重量 20	攻擊力 8-9
楓紅衣(女)	等級 28	重量 35	攻擊力 8-9
琉璃戰甲(男)	等級 30	重量 30	攻擊力 9
琉璃戰甲(女)	等級 30	重量 30	攻擊力 9

腕部防具

新手護腕	等級 1	重量 1	攻擊力 2
精鋼護腕	等級 3	重量 20	攻擊力 2-3
瑪瑙手鐲	等級 8	重量 20	攻擊力 3-4
綠石護腕	等級 15	重量 20	攻擊力 5-6
靈光護手	等級 16	重量 20	攻擊力 5-6
狂風手鐲	等級 20	重量 20	攻擊力 6-7
寒冰手鐲	等級 25	重量 20	攻擊力 8
五龍翠玉鐲	等級 30	重量 20	攻擊力 9

戒子防具

結婚戒指	等級 1	重量 5	攻擊力 0
精鋼戒	等級 2	重量 5	攻擊力 2
鐵指環	等級 5	重量 5	攻擊力 3
碧玉戒指	等級 6	重量 5	攻擊力 3
海鋼戒	等級 10	重量 5	攻擊力 4
紅寶石戒指	等級 10	重量 5	攻擊力 4
藍寶石戒指	等級 14	重量 5	攻擊力 5
白玉戒指	等級 18	重量 5	攻擊力 6
玄鐵指環	等級 22	重量 5	攻擊力 7
元素戒指	等級 26	重量 5	攻擊力 8

鞋子防具

新手長靴	等級 1	重量 1	攻擊力 2
皮製長靴	等級 5	重量 5	攻擊力 3
木屐	等級 10	重量 5	攻擊力 4
鑲鐵木屐	等級 15	重量 20	攻擊力 5 6
大頭鐵包鞋	等級 18	重量 30	攻擊力 6
風速靴	等級 23	重量 20	攻擊力 7-8
神行靴	等級 26	重量 30	攻擊力 8

金庸群俠傳Online之書劍江山

研究製造所　中華網龍
發行流通所　智冠科技、中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演
私檢需求　P 166、32MB

預定推出日
年

齊聚了三年人氣不減的金庸群俠傳Online終於在2004年4月，推出了以海戰刺激攻防、結識豪傑的江湖奇緣等為主的新資料片『書劍江山』！新場景的加入，也使得遊戲中的冒險世界更顯得遼闊與神秘，新場景、冒險迷宮紛紛出籠，喜歡冒險的玩家絕對會直呼過癮！



奇緣英雄出江湖　江湖小蝦米領風騷

而新資料片中的另外一項強力功能「武林奇緣」，也將同步於遊戲開戰登場，所謂名人伴隨過癮、與豪傑相識壯志熱情，都將在遊戲中讓玩家們親身體驗一番，帶著金庸大師所創造的獨特風格與生命力，這些性格各異的奇緣名人，都將於遊戲中陸續登場，除了角色上的風格色彩之外，隨著角色的差異不同，對於玩家的幫助與功效也會各自不同喔！

首次推出「射鵰」群英與您相見！

金庸筆下名人無數，在金庸群俠傳Online的遊戲世界中，玩家們可憑機緣來參與各式各樣的任務劇情；在新資料片之中，更發展到可以讓玩家在江湖的奇遇中與金庸名人們相識結伴，共同闖蕩江湖！隨著江湖奇緣的開啓，玩家在金庸世界中，可得隨時留意在你周圍的武林英雄，也許這千載難逢的武林奇緣正等待著與你相遇喔！

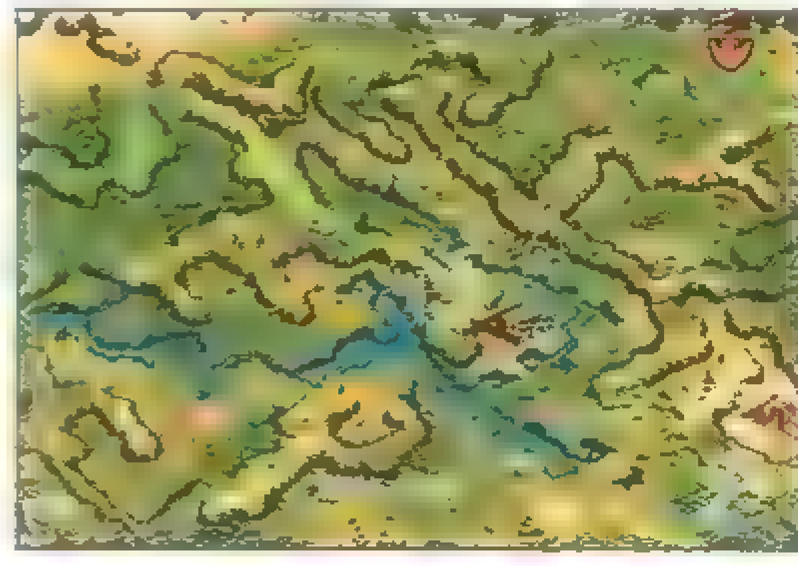
首度推出的角色將以「射鵰英雄傳」中的英雄豪傑為主，有黑風雙煞之稱的陳玄風、梅超風夫妻檔，華山論劍五絕之一的一燈大師；鐵掌水上飄的裘千仞幫主、及行俠仗義的江南七怪：柯鎮惡、朱聰、韓寶駒、南希仁、全金發、張阿生、韓小瑩等人喔！您有機會與這些名人相遇嗎！？



「英雄帖」開啓奇緣契機！

要能有幸與金庸名人結識，取得他們的注意與認同是件極為重要的任務，否則你一介江湖小卒，又怎能換來這些名人的正眼一瞧呢？而「英雄帖」的取得則是其中的一條捷徑方法：據說這英雄帖可不是平常人所能擁有的喔！若是沒有一定的身分地位與名聲，要取得英雄帖可是比登天還難呀！說「英雄帖」是江湖上地位名聲的證明，可說是一點也不為過。

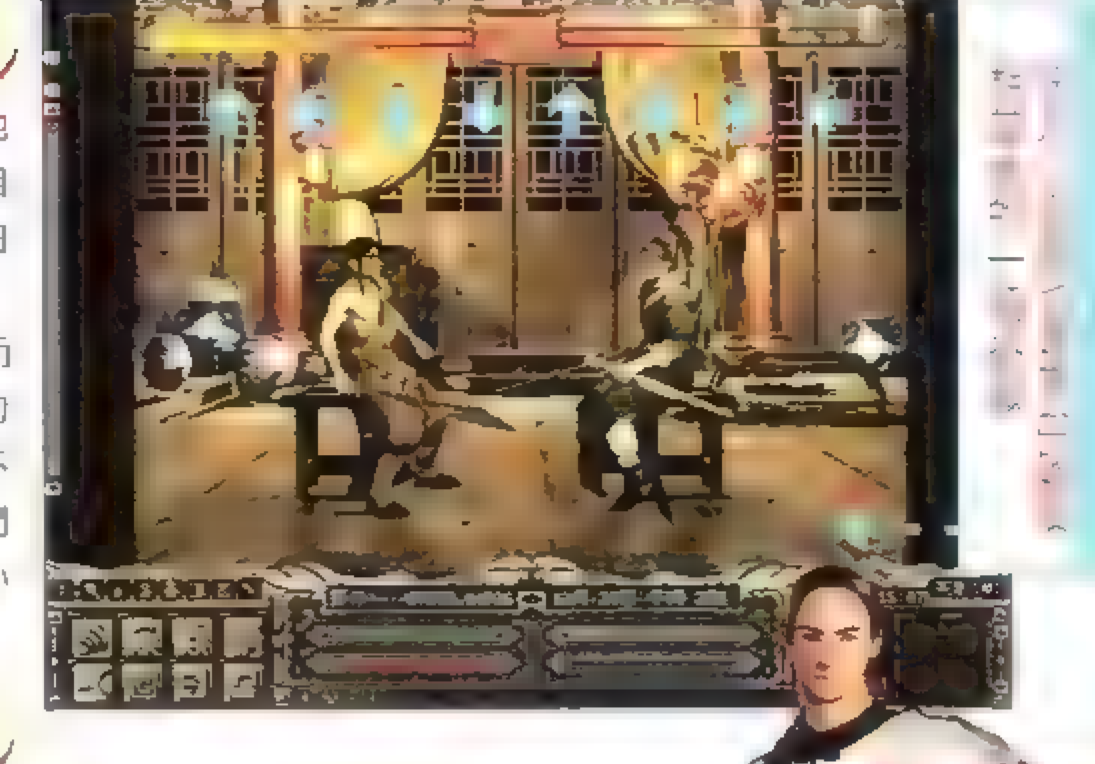
有消息指出，位於大理的丁良由於手頭緊，準備要賣掉自己所有的「英雄帖」，這可是千載難逢的機會呀！趕緊過去瞧瞧吧少了這份英雄帖的話，這些江湖名人可是懶得理會你這個江湖小卒呢！



奇緣名人相遇篇

在江湖中存在著各種類型的奇緣名人，有的會固定於地圖某處現身，而有的卻喜愛雲遊四海，要遇上他們除了要有相當的機緣運氣之外，平常在武林上奔波遊走時，最好也能仔細的觀察留意，也許您也會有機會與他們擦身相遇喔！

當玩家遇上了這些武林名人，想要與他們結識相伴而行，就必須要通過他們的種種考驗，挑戰成功才能獲得他們的認同、隨行。隨著每個角色喜好的不同，挑戰的項目也有所不同，有的生性好鬥，偏愛於武學上較勁切磋，有的則喜歡鬥智，玩家就必須通過他們設下的小遊戲挑戰。若能通過這些小考驗，就能使他們跟隨玩家闖蕩江湖喔！



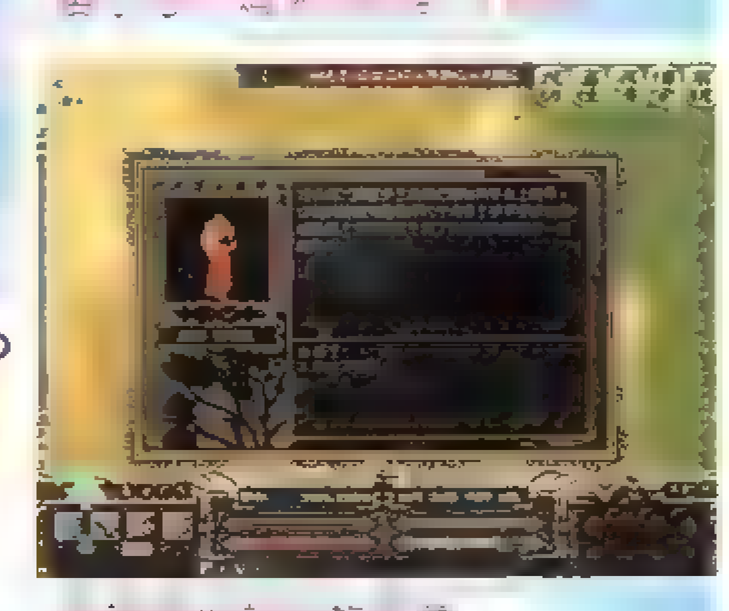
各角色出現地點

角色名稱	出現地點	戰鬥類型	挑戰項目
[illegible]	血刀洞口上方(座標約3813,7993)	攻擊型	武鬥模式
[illegible]	逍遙洞口上方(座標約17263,14463)	無	遊戲模式－比快刀
[illegible]	丐幫洞口上方(座標約29600,2658)	一般	武鬥模式
[illegible]	天縣洞口上方(座標約10070,8764)	一般	武鬥模式
[illegible]	梅莊洞外右側(座標約4009,6241)	一般	武鬥模式
[illegible]	揚州洞外右側(座標約5166,4020)	無	遊戲模式－騎神鵰
[illegible]	大興安嶺洞口上方(座標約為10221,8451)	無	遊戲模式－下樓梯
[illegible]	隨機出現在大地圖上	攻擊型	武鬥模式
[illegible]	隨機出現在大地圖上	防禦型	武鬥模式
[illegible]	隨機出現在大地圖上	特殊狀態(封穴)	武鬥模式
[illegible]	隨機出現在大地圖上	特殊狀態(內傷)	武鬥模式

角色的效果

角色名稱	效用
[illegible]	1.基本。 2.跟隨時間內自修熟練度加倍。
[illegible]	1.基本。 2.跟隨期間移動速度變快。
[illegible]	1.基本。 2.練習技能(初階、進階，吃技能書或勞動)時熟練度加倍。
[illegible]	1.基本。
[illegible]	1.基本。
[illegible]	1.基本。 2.跟隨期間使用九陽訣或是挪動時空移不扣次數
[illegible]	1.基本。
[illegible]	1.基本。 2.跟隨期間玩家戰鬥中攻擊力加成1.3倍。
[illegible]	1.基本。 2.跟隨期間玩家戰鬥中防禦力加成1.5倍。
[illegible]	1.基本。 2.戰鬥中使用武功所消耗殺氣減為1/5。
[illegible]	1.基本。 2.戰鬥中使用武功所消耗內力減為1/5。





基本效果

在奇緣系統中，只要獲得名人跟隨後，不管何種類型的角色，都會有最基本的輔助效果增加。

1. 免PK：在野外中防止玩家遭遇玩家間的惡意攻擊。
2. 武功熟練度加倍：戰鬥中玩家使用任何一種武功所得之熟練度加倍。
3. 飲水、飽食度不減。
4. 戰鬥中自動撿寶。

厚實海堡建設 意想不到的好料寶物等著你！



熱鬧滾滾的海上總壇大戰，終於在四月底正式開打，目前伺服器中也應該產生了海盜碉堡正式的擁有組織，上期報導內容中提到了擁有海盜碉堡可生產專屬的練功木偶與獨立的礦區資源區，但要如何建設呢？戰場上的佈置又有哪些訣竅與方法？趕快跟著沙雷納看下去，包準你一目了然！



在海盜碉堡內點選【海上總壇採礦場】，即可前往專屬採集場地，只允許碉堡成員進入喔！

海盜碉堡的守護神－蛟龍

和陸上總壇一樣，在海盜碉堡內也有聖獸鎮守於海堡之內，象徵著海上健兒勇猛的聖獸蛟龍，除了提供海盜碉堡外部壁壘的防禦能力之外，也可透過升級來提高製作專屬資產的功能喔！昇級方式與陸上總壇相同，玩家需以餵食進階資源的方式，來增加蛟龍的成長值，成長值達到一定數值之後，蛟龍即會進化成長。

	原始	進化一級	進化二級	進化三級	進化四級	進化五級
蛟龍圖						
成長值	0 1級	[illegible]00 2級	1500 3級	7500 4級	75000 5級	375000 6級
練功木偶製作	實戰經驗10萬以下。	實戰經驗500萬以下。	實戰經驗[illegible]千萬以下。	實戰經驗五千萬以下。	實戰經驗一億以下。	實戰經驗一億五千萬
採礦區	青銅石 綠石	青銅石 綠石 紫石	青銅石 綠石 紫石 紅石	青銅石 綠石 紫石 紅石 白金石	青銅石 綠石 紫石 紅石 白金石 烏金石	青銅石 綠石 紫石 紅石 白金石 烏金石 玄鐵石 玄冰雛火石

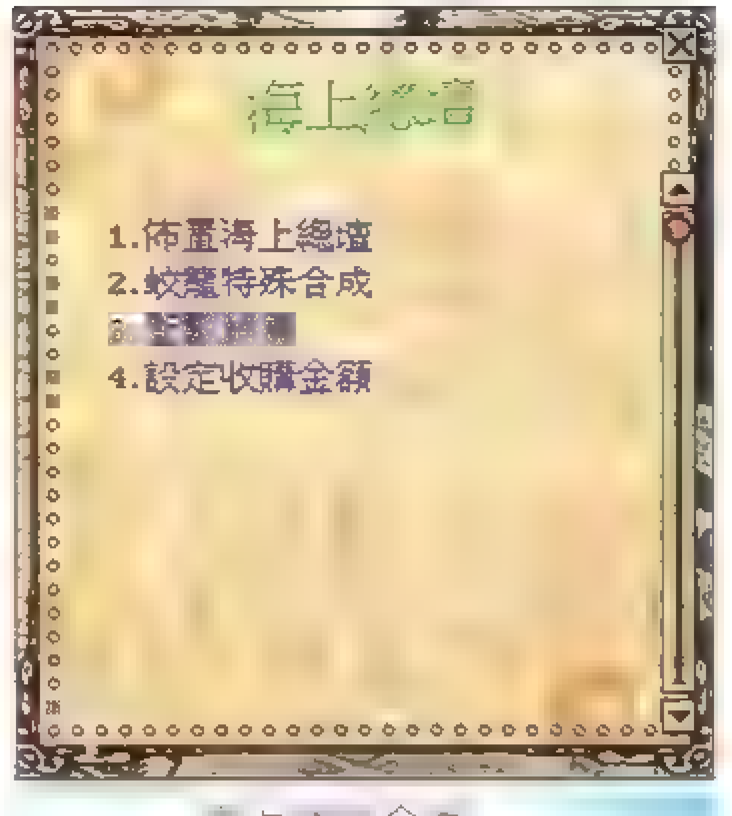


神氣活現的蛟龍，果然有一股不同凡響的氣勢

由此可進入海盜碉堡專屬的資源採集區

海盜碉堡建設與特殊物品製作

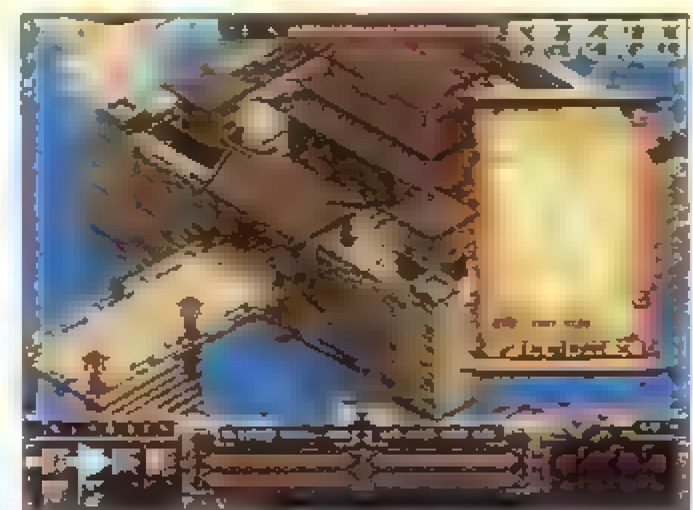
碉堡的建設與聖獸蛟龍的培育，都必須由組織內成員在天闕戰時間內，進入碉堡內部點選蛟龍即可進行。蛟龍的培育不限條件，只要屬於該組織成員，不需擁有位階亦可餵食蛟龍，但在總壇物資的建設與戰場上的佈置則需要符合一定位階或是技能等級才可實行喔！



佈置海上總壇

組織位階 2 階以上

用來佈置海盜碉堡周圍戰場設施，點選後即進入碉堡海域週邊地圖。



蛟龍特殊合成

需有工藝技能 100 級。

用來生產海上設施，如戰場設施與組員練功設施等。

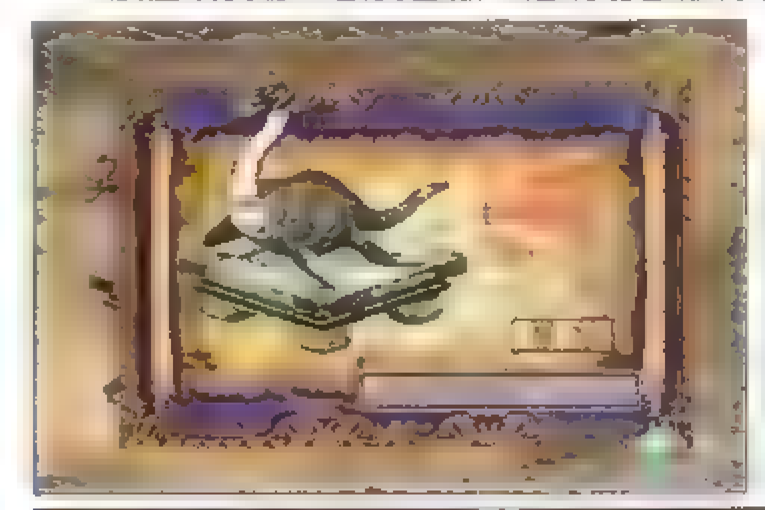


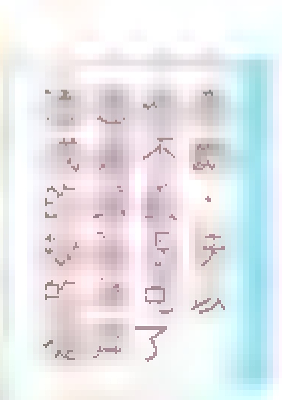
特殊合成耗材表

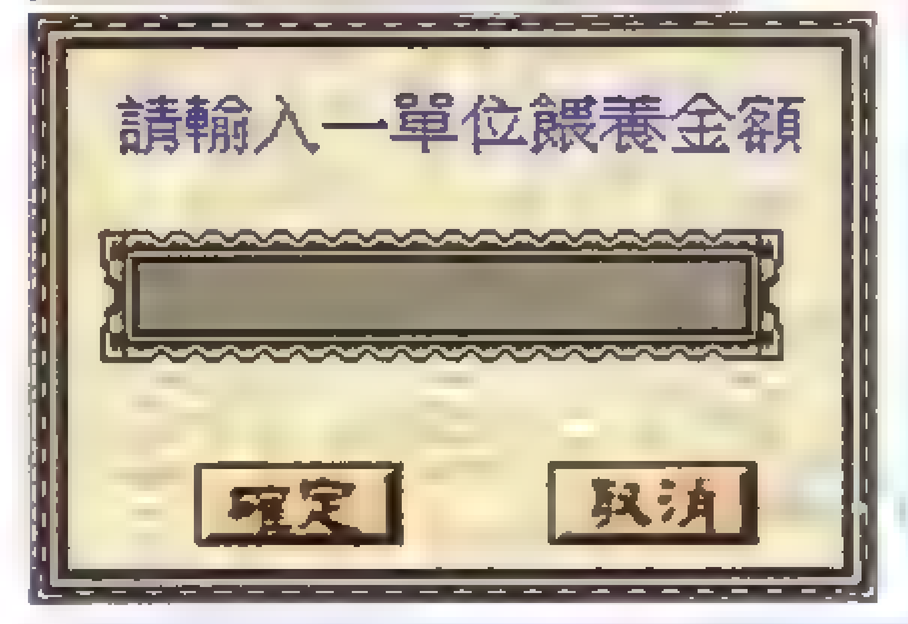
名稱	種類	耗材
[illegible]	戰場設施	金錢5000、木材100、石頭300、鋼鐵100、炭火1300。
[illegible]	戰場設施	金錢3000、木材100、鋼鐵100、炭火700。
[illegible]	戰場設施	金錢6000、木材200、石頭80、鋼鐵10、炭火1000。
[illegible]	戰場設施	金錢300、木材50、石頭50、鋼鐵100、炭火200。
[illegible]	戰場設施	金錢50、木材5、石頭50、鋼鐵100、炭火200。
一級練功木偶	練功設施	金錢400、木材20、鋼鐵20、炭火90。
二級練功木偶	練功設施	金錢200、木材2、鋼鐵2、炭火30。
三級練功木偶	練功設施	金錢600、木材80、鋼鐵40、炭火270。
四級練功木偶	練功設施	金錢800、木材200、鋼鐵60、炭火540。
五級練功木偶	練功設施	金錢1000、木材400、鋼鐵80、炭火810。
六級練功木偶	練功設施	金錢1200、木材600、鋼鐵100、炭火1000。

聖獸餵養

以進階資源來餵食聖獸，進而使聖獸得以提昇等級。





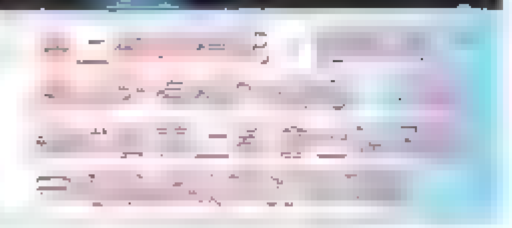


設定收購金額

由幫主設定組員每餵養一單位可獲得之獎賞。







三國演義ONLINE 三國鼎立

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：智冠科技、中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P 166 32MB

預定推出日

於本月推出的《三國演義online》最新資料片「三國鼎立」，總共新增戰騎系統、結婚系統、雙人共乘制、國戰軍功等四大主項功能。跳脫歷史巢窠、突破性的改變，為三國歷史舞台注入更多豐富的遊戲性。除了磅礡激昂的歷史戰役外，全新的「戰騎系統」也是本次玩家關注的焦點，沙雷納本回獨家取得最完整的戰騎設定資料，為大家揭開戰騎的神秘面紗！想要笑傲三國、揚眉吐氣，就從現在開始！

第一步 駕馭戰騎的基本概念

戰騎的取得方式

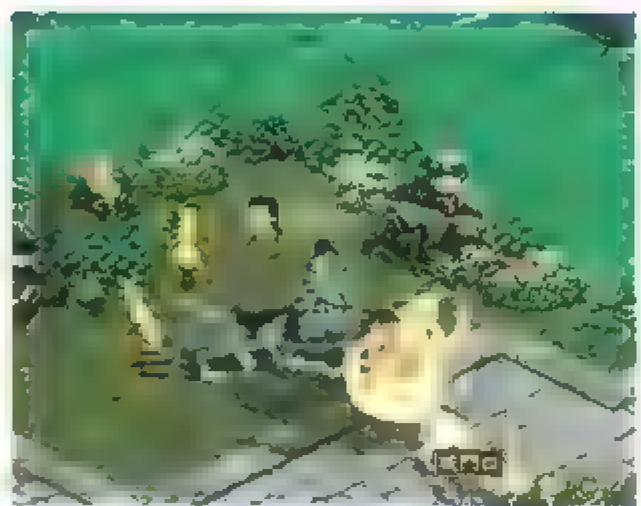
藉由戰鬥取得

原始型態的戰騎，本身就是一隻未經馴服的野獸，玩家們就以最原始的方式，用武力馴服牠吧！當然，並不是每次獲勝都能抓到戰騎，而每隻的原始忠誠度也不一定，玩家們可要多方嘗試，挑選最合適的戰騎。

藉由解任務取得

想要得到與眾不同的戰騎，就必須解過特定任務，取得特定資格後，再去降服原始戰騎即可獲得，但是這些顏色特異的戰騎可是很聰明喔！不僅降服會有難度、忠誠度也會低一點，不過看在造型突出的份上，就以此目標去努力吧！

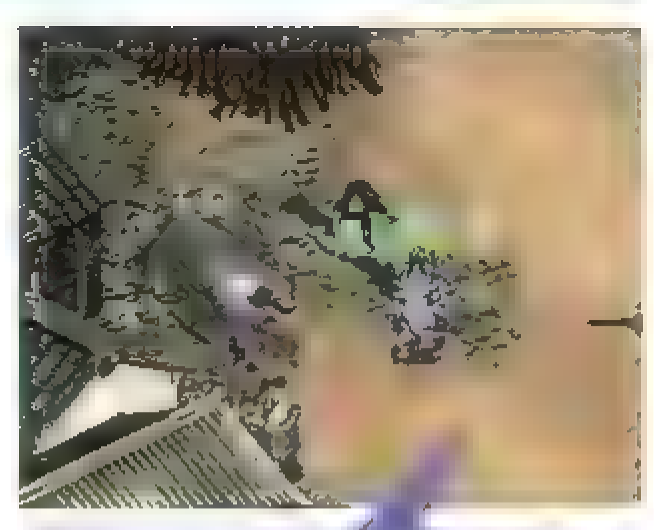


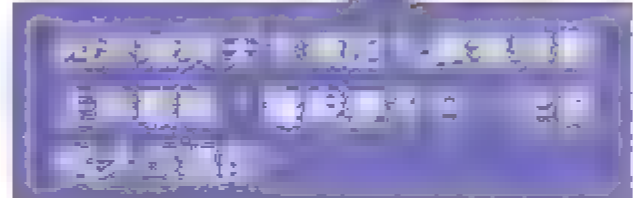


名稱	巨角牛	[illegible]	飛影豹	九尾狐	[illegible]	[illegible]
屬性	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
獸力(力量)	6	4	1	3	7	9
獸體(體質)	9	4	3	1	4	6
獸[illegible](智慧)	1	7	6	9	4	3
獸敏(敏捷)	3	4	9	6	4	1
屬性總合	19	19	19	19	19	19









戰騎的戰鬥&駕馭

1 戰騎的主要功能是協助戰鬥，而非駕乘、移動，所以想要擁有高機動性的交通工具，還是以戰馬為優先考量吧。

2 戰騎的升級方式，需要由飼主帶其出門戰鬥訓練獲得。每次升級，戰騎都會獲得三種配點數值。

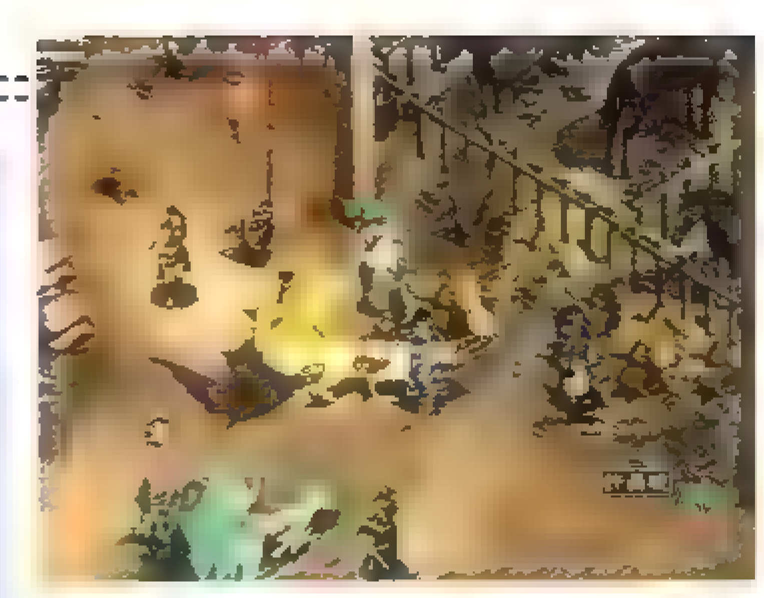
3 遊戲中將游標移到戰騎身上按右鍵，即可騎乘該戰騎，連點二次左鍵可以開啟戰騎操縱介面。

4 戰騎限制只能攻擊NPC，且經驗值所得歸戰騎所有。

5 當戰騎生命值(HP)或精神值(MP)下降，可使用專用的藥品恢復，但體力值(SP)下降時，只能依靠每月初一次的自我恢復。

6 當戰騎死亡時，會扣減戰騎經驗值、下降1點忠誠度，並被傳送至各城馬廄獸醫處休養、回復。

7 玩家最多可以飼養三隻戰騎，並寄放於馬廄內，每次領出皆需耗費金錢。



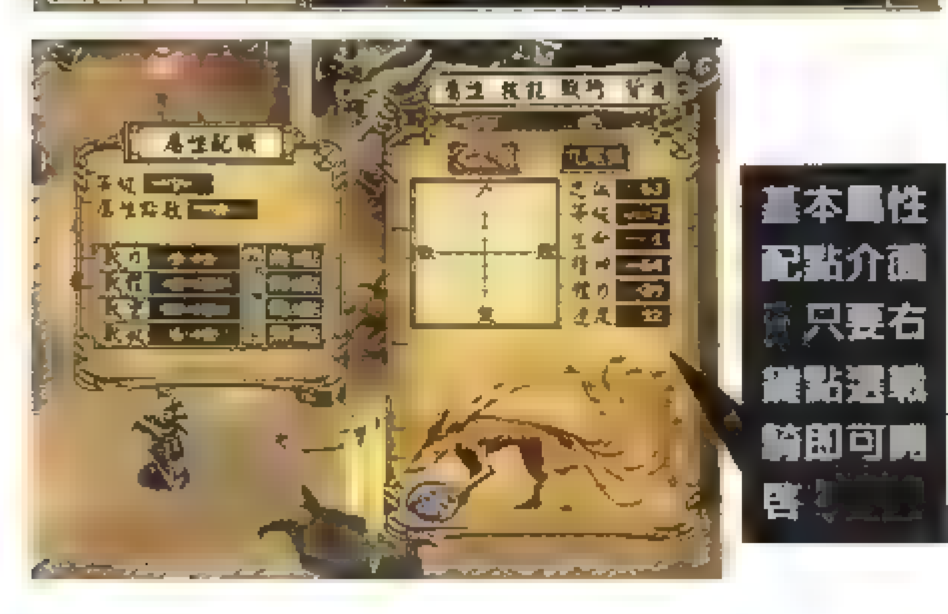
玩家可於馬廄中找獸醫師瞭解戰騎的所有相關問題。

項目	功能
基本屬性點數	提昇基本屬性用
戰鬥技能點數	提升戰鬥技能用
友好特技點數	修練附加特殊技能用

屬性	影響數值
獸力（力量）	攻擊力
獸體（體質）	HP、防禦力
獸靈（智慧）	術攻、術迴、術防、MP
獸敏（敏捷）	物迴、攻速







基本屬性配點介面，只要右鍵點選戰騎即可開啓

戰騎的配點規則

1、屬性點數的初始值為2點，供玩家直接選擇配點。

2、1-25級每升級可獲得屬性點數2點；26-50級可獲得3點；51-75級可獲得6點；76-100級可獲得9點；可獲得總點數為500點。

1、戰鬥特技的學習，只限戰騎本身的特技，不可跨屬性學習。

2、戰騎初始特技點數為1點，等級每提升1級，則點數獲得1點，總共可獲得100點。

3、每隻戰騎都有六種戰技可學習，等級分為1-10級，可經由配點提昇威力。

1、可跨屬性學習其他戰騎的特技。

2、除了各戰騎的專屬特技，學習點數所耗較少之外，跨屬性學習需耗費較高的點數。

3、每一階技能需學滿10級，才可學習下一階技能。

4、友好特技使用對象為玩家角色。

第二步 完美戰騎基本屬性配點法

各種屬性的戰騎，在基本屬性介面中擁有各自不同的隱藏加成數值，所以分配點數在適當的屬性項目，才能夠讓戰騎們擁有最佳的狀態，以下是小雷納整理之後的各戰騎配點建議，大家可以依照所需選擇適合的配點方式。



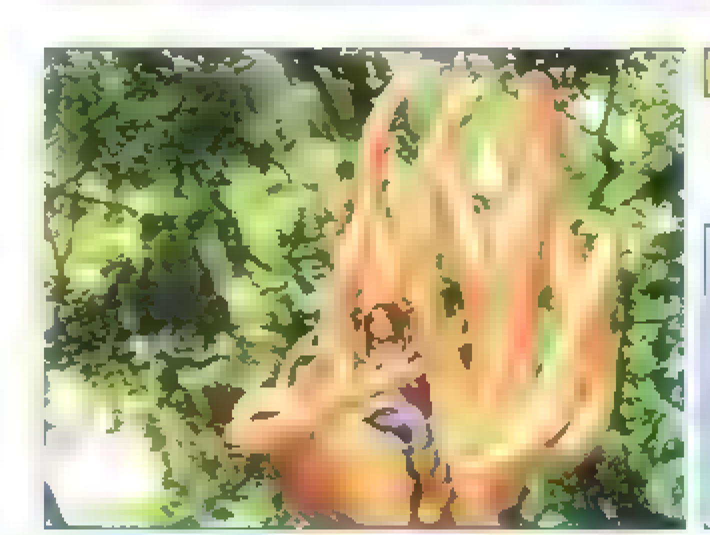
戰騎名稱

巨角牛

■屬　　性：地
■隱藏屬性：獸體
■建議配點：
獸力2、獸體3
獸靈1、獸敏1

配點說明

・巨角牛主要為坦盾型戰士的功能，擁有物理防禦力、HP方面的高素質。
・著重於力與體的數值配點，數值大約至85-90點即可，不需全滿。
・因發動戰鬥時技需耗費MP，所以不可只配點力、體，亦需酌量配點於獸靈。



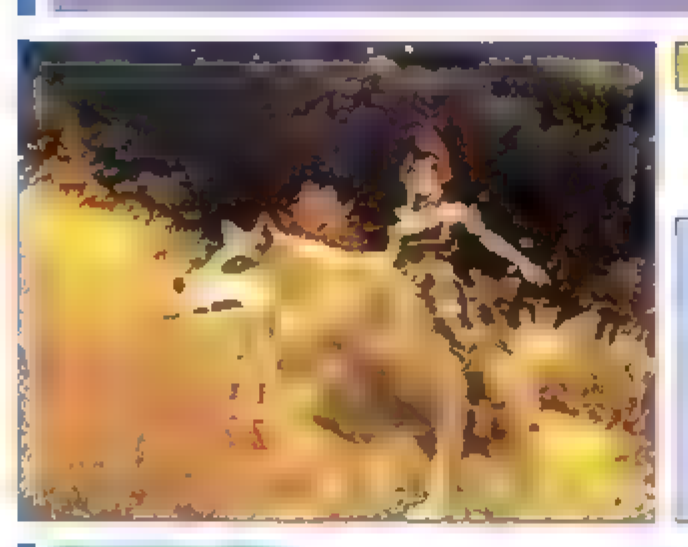
戰騎名稱

九尾狐

■屬性：水
■隱藏屬性：獸靈
■建議配點
獸力1、獸體1
獸靈3、獸敏2

配點說明

・九尾狐主要以術法為攻擊方式，在術攻、防、迴上擁有高額能力。
・著重於靈與敏的數值配點，數值大約至85-90點即可，不需全滿。
・物理攻擊力較弱，建議不妨剩餘點數轉投資於獸體，以增加物理防禦。



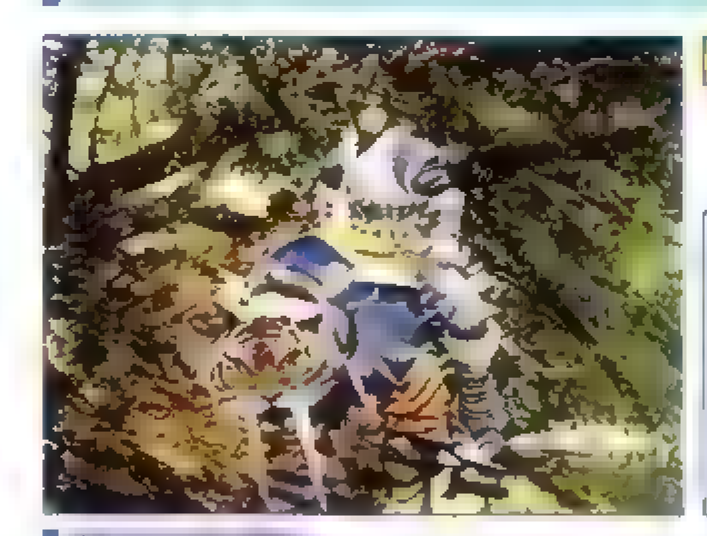
戰騎名稱

疾風狼

■屬性：風
■隱藏屬性：獸靈
■建議配點
獸力1、獸體1
獸靈2、獸敏1

配點說明

・疾風狼為全能型的戰鬥角色，兼具物理與術法兩種攻擊方式之長。
・著重於獸靈配點至85-90點即可，不需全滿。
・可再找力、體、敏三項其中之一為主要增強項目或平均分配。



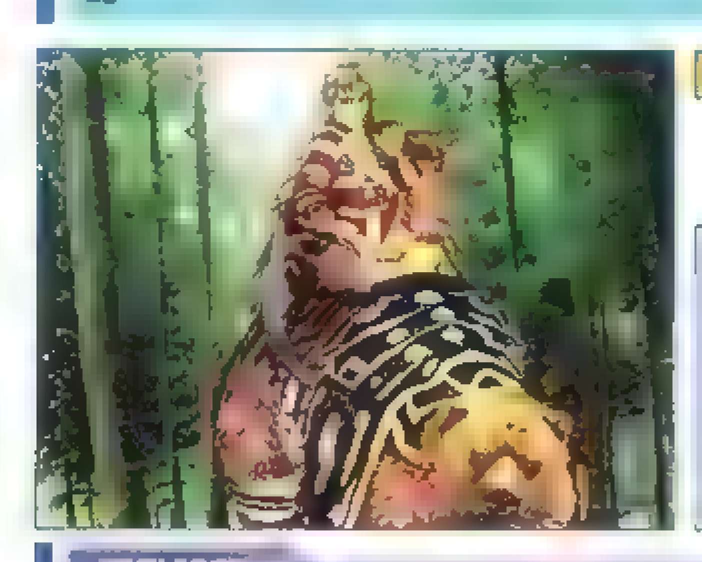
戰騎名稱

焰牙虎

■屬性：火
■隱藏屬性：獸力
■建議配點
獸力2、獸體1
獸靈1、獸敏1

配點說明

・焰牙虎亦為全能近戰型角色，可藉由近戰時破壞對方武防、術防能力。
・著重於獸力的數值配點，數值大約至85-90點即可，不需全滿。
・可於體、靈、敏三項中找一主要配點項目，或是平均配點皆可。



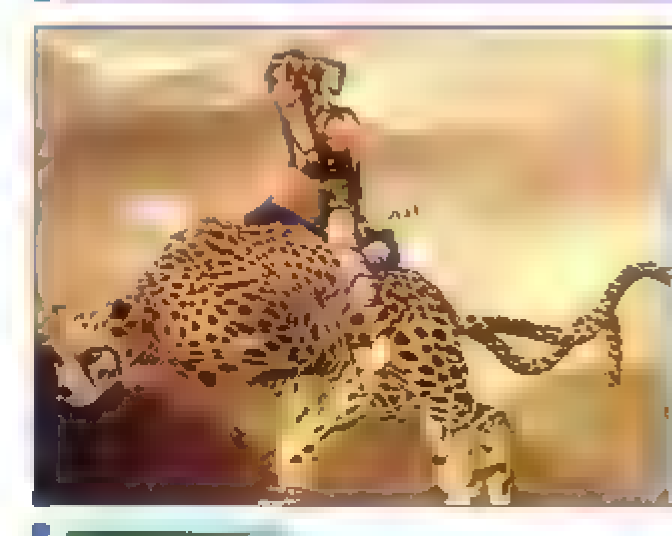
戰騎名稱

霸王熊

■屬性：力
■隱藏屬性：獸力
■建議配點
獸力3、獸體2
獸靈1、獸敏1

配點說明

・霸王熊為強戰型角色，以強大的物理破壞力取勝，缺點是攻速慢。
・著重於獸力、獸體的數值配點，數值大約到85-90點即可，不需全滿。
・建議剩餘點數分配予獸靈一項，能獲得較高額的加成效果。



戰騎名稱

殘影豹

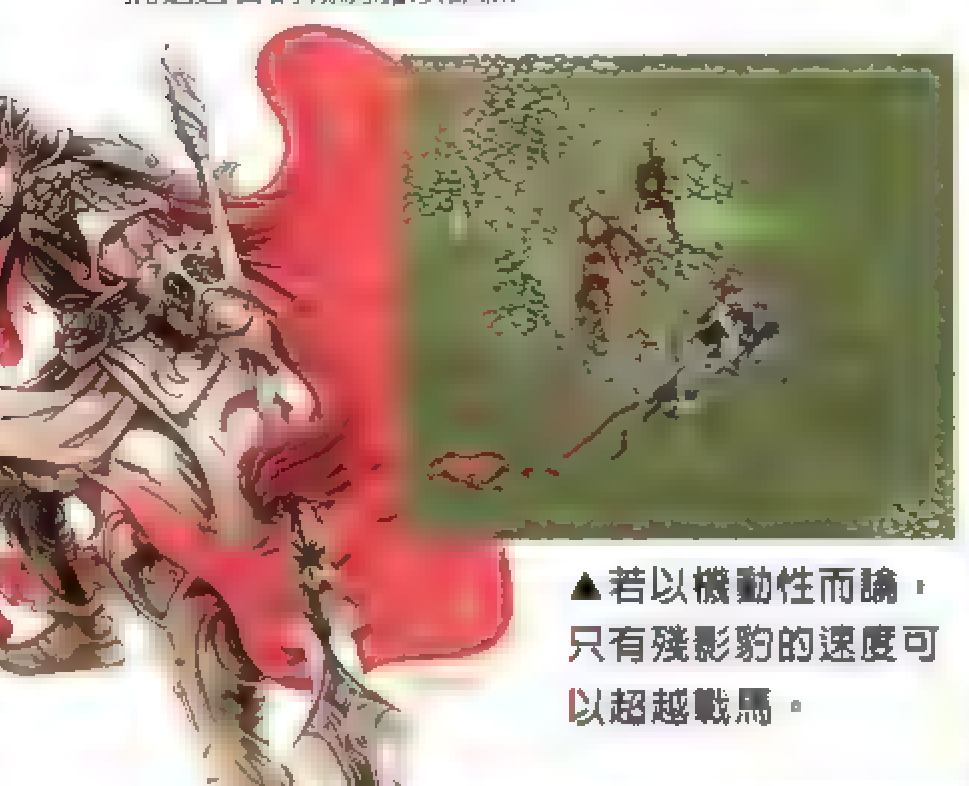
■屬性：無
■隱藏屬性：獸靈
■建議配點：
獸力1、獸體1
獸靈2、獸敏1

配點說明

・殘影豹為速度至上的攻擊角色，故以連擊的攻擊方式彌補力量的不足。
・著重於靈與敏的數值配點，數值大約至85-90點即可，不需全滿。
・建議剩餘點數配點於獸體，以增加基本防禦能力。

第三步 訓練出無敵的分身戰力！

善用戰騎本身優越的戰鬥技能，不僅能夠協助飼主更方便的進行戰鬥，更可以彌補飼主角色職業上的不足處，與NPC戰鬥時，亦如同二人合擊，破壞能力更甚以往。以下是沙雷納為大家整理的六大戰騎戰鬥技能總表，玩家們可以視自己角色的需要，挑選適合的戰騎加以訓練。



▲若以機動性而論，只有殘影豹的速度可以超越戰馬。



◆戰鬥特技的配點須知

1、戰鬥特技為各戰騎專屬，不可跨屬性學習。
2、每一種戰技的等級最高達10級。
3、有「*」顯示的戰鬥技能項目，需要將該戰騎的前一項戰鬥技能練滿5級，才可進階學習。
4、自發類技能，只需習得就會自動使用，不需消耗MP發動。
5、若欲習得全套（6項）的戰鬥技能，每項技能只需升級到5級即可。

■戰騎專屬戰鬥特技總表

戰騎名稱	屬性	技能種類	技能名稱	技能效果
巨角牛	地	攻擊類	[illegible]	強力物理攻擊，造成較大的傷害
		攻擊類	震地*	超強物理攻擊，造成可怕的傷害
		輔助類	[illegible]	敵人攻擊戰騎，行動將變得遲緩
		輔助類	岩壁	石壁會完全抵禦敵人的任何攻擊
		輔助類	硬皮	暫時提升戰騎物防
		自發類	[illegible]	增加戰騎的HP上限
[illegible]	風	攻擊類	狼爪	超強物理攻擊，造成可怕的傷害
		攻擊類	[illegible]*	超強術法攻擊，造成可怕的傷害
		輔助類	療傷	恢復戰騎的HP值
		輔助類	[illegible]	暫時提升戰騎[illegible]
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵人的法防
		自發類	不死	戰騎自我回復數值增加
[illegible]	無	攻擊類	連擊	快速發動二次物理攻擊
		攻擊類	[illegible]*	快速發動三次物理攻擊
		輔助類	[illegible]	暫時提升戰騎物攻速度
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵物理命中
		輔助類	凝視	暫時提升戰騎物理命中
		自發類	[illegible]	增加戰騎物迴
[illegible]	水	攻擊類	[illegible]	超強攻擊術法，造成可怕的傷害
		攻擊類	[illegible]*	極強攻擊術法，造成恐怖的傷害
		輔助類	[illegible]	暫時提升戰騎術攻
		攻擊類	[illegible]	[illegible]MP轉換成強力的攻擊
		輔助類	凝神	暫時提升戰騎術法命中
		自發類	[illegible]	增加戰騎的MP上限
[illegible]	火	攻擊類	火牙	超強物理攻擊，造成可怕的傷害
		攻擊類	[illegible]*	[illegible]
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵物攻
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵術攻
		輔助類	[illegible]	暫時提升戰騎法防
		自發類	赤體	增加戰騎的體力值上限
[illegible]	力	攻擊類	重擊	超強物理攻擊，造成加倍的傷害
		攻擊類	[illegible]*	極強物理攻擊，造成三倍的傷害
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵物迴
		攻擊類	[illegible]	攻擊並降低敵物防
		輔助類	[illegible]	暫時降低敵人術法命中
		自發類	巨力	增加戰騎的物攻

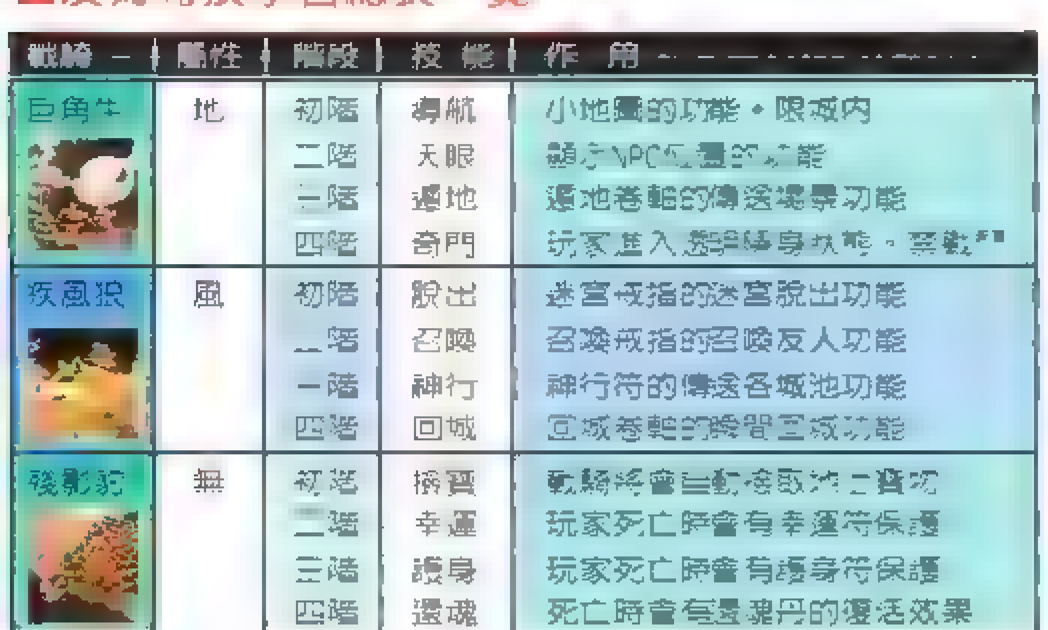
第四步 發動友好特技！展現驚人異能

「友好特技」是專為玩家飼主所設計的貼心功能，它與戰騎戰鬥無關，發動的能力皆用於輔助玩家用，發動需要消耗SP（體力值），而唯一會加成SP數值的，就是焰牙虎的戰鬥特技「赤體」。所以囉～想要學習更多友好特技、增加發動次數，挑選焰牙虎當作戰騎，是一定要的啦！





■友好特技學習總表一覽



戰騎	屬性	階段	技能	作用
巨角牛	地	初階	導航	小地圖的功能，限城內
		二階	天眼	顯示NPC位置的功能
		三階	遁地	遁地卷軸的傳送場景功能
		四階	奇門	玩家進入[illegible]隱身狀態，[illegible]
疾風狼	風	初階	脫出	迷宮戒指的迷宮脫出功能
		二階	召喚	召喚戒指的召喚友人功能
		三階	神行	神行符的傳送各城池功能
		四階	回城	回城卷軸的瞬間回城功能
殘影豹	無	初階	搶寶	戰騎將會自動奪取地上寶物
		二階	幸運	玩家死亡時會有幸運符保護
		三階	護身	玩家死亡時會有護身符保護
		四階	還魂	死亡時會有還魂丹的復活效果

戰騎	屬性	階段	技能	作用
九尾狐	水	初階	金剛	金剛丸的施放鐵甲術效果
		二階	守護	守護丸的施放護鏡術效果
		三階	聖體	提高一倍的每刻自動恢復數值
		四階	聖靈	聖靈符的補充HP、MP及SP效果
焰牙虎	火	初階	火焰	會在玩家周圍發出光明的效果
		二階	飛影	暫時增加玩家的敏捷三點
		三階	狂力	暫時增加玩家的武力二點
		四階	開光	暫時增加玩家智力及靈力各二點
霸王熊	力	初階	背負	決定戰騎的物品欄位及負重
		二階	神奇	神奇戒指的錢莊介面的功能
		三階	玄妙	玄妙戒指的驛站介面的功能
		四階	忠誠	戰騎將享受主人的保護，需忠誠度[illegible]

戀愛盒子online

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上戀愛交友　科技需求：PII 400、128MB



預定推出日　年　5月

呵呵！今天蕾蕾的任務除了帶國民們找尋炙手可熱的「亮晶晶」之外，還要透露出《戀愛盒子》的新資料片——「海洋戀曲」的第一手資料哦！現在正流行的「亮晶晶」可分成五種，不但是稀有的礦石，也是製作某些特殊物品的材料呢！話不多說，蕾蕾馬上帶國民們一起去尋找珍貴的亮晶晶吧！

為什麼要尋找亮晶晶

你是不是很愛美，又很希望穿戴上與於不同的飾品，好襯托出你的不凡與高貴，那麼你一定要以搜集亮晶晶作為娛樂消遣的新目標。又或者你對飾品一點興趣也沒有，那倒也沒關係，因為總是會有人需要，所以你可以拿亮晶晶去賣錢，總之，不論你是為了什麼目的，尋找亮晶晶已經成了一股新的熱潮。

★可用「亮晶晶」製造的特殊物品一覽表

圖示	飾品名稱	合成材料					
		數小	[illegible]亮晶晶	海洋亮晶晶	人緣亮晶晶	[illegible]亮晶晶	甜心亮晶晶
	十字架耳環	1	10	15	20	20	1
	[illegible]	1	×	30	15	10	3
	[illegible]耳環	1	30	×	30	15	3
	[illegible]	1	20	20	×	20	3
	夢幻[illegible]	1	100	100	100	100	10

獲得亮晶晶的方式



在尋手「亮晶晶」的過程，記得多多向路人打聽哦！

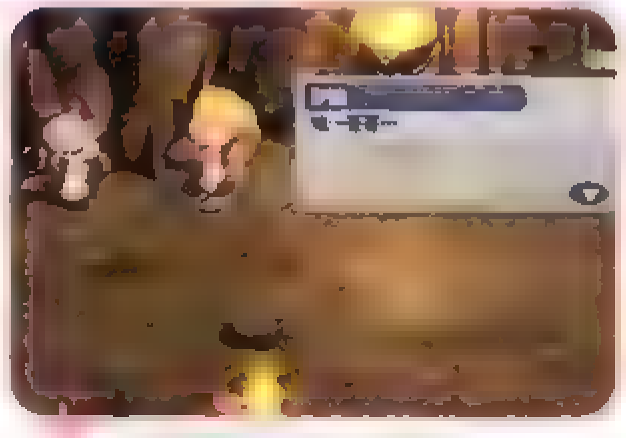


這就是炙手可熱、風靡整個《戀愛盒子》的「亮！晶！晶！」。

方法1 笛諾冒險記

PS ……一次，所以主要獲得亮晶晶的……看看下面所……

在「晶晶亮就洞一洞」裡面遇見哭哭啼啼的「伊娃」，因為伊娃的哥哥「笛諾」丟下她，自己往山洞裡去了。「伊娃」請你幫忙找「笛諾」回來。在山洞內某處找到「笛諾」後，「笛諾」並不會乖乖地跟你回去，他反而會逃走，這時候你必須再一次找到他。山洞裡面有很多路人甲乙丙丁，不管看到誰，跟他們交談，就可以得到「笛諾」的線索，循著線索找到「笛諾」，笛諾會給你一顆「亮晶晶」。



在洞附近發現哭泣的伊娃。



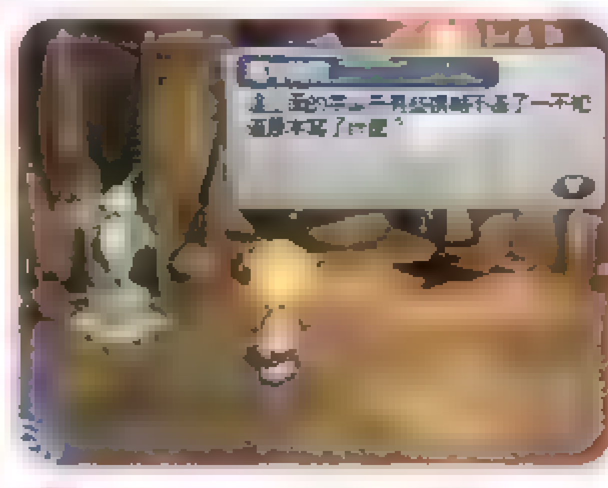
哈哈，被我找到了。

2 幸運天使像帶給你無比幸運

「楓葉谷」的「晶晶亮鐘洞一洞」裡面有許多「幸運天使像」，別看這些「幸運天使像」好像是被丟棄的廢物，只要你點一點它們，就可能會發現「亮晶晶」的存在。



這裡就是傳話中的「晶晶亮就洞一洞」。

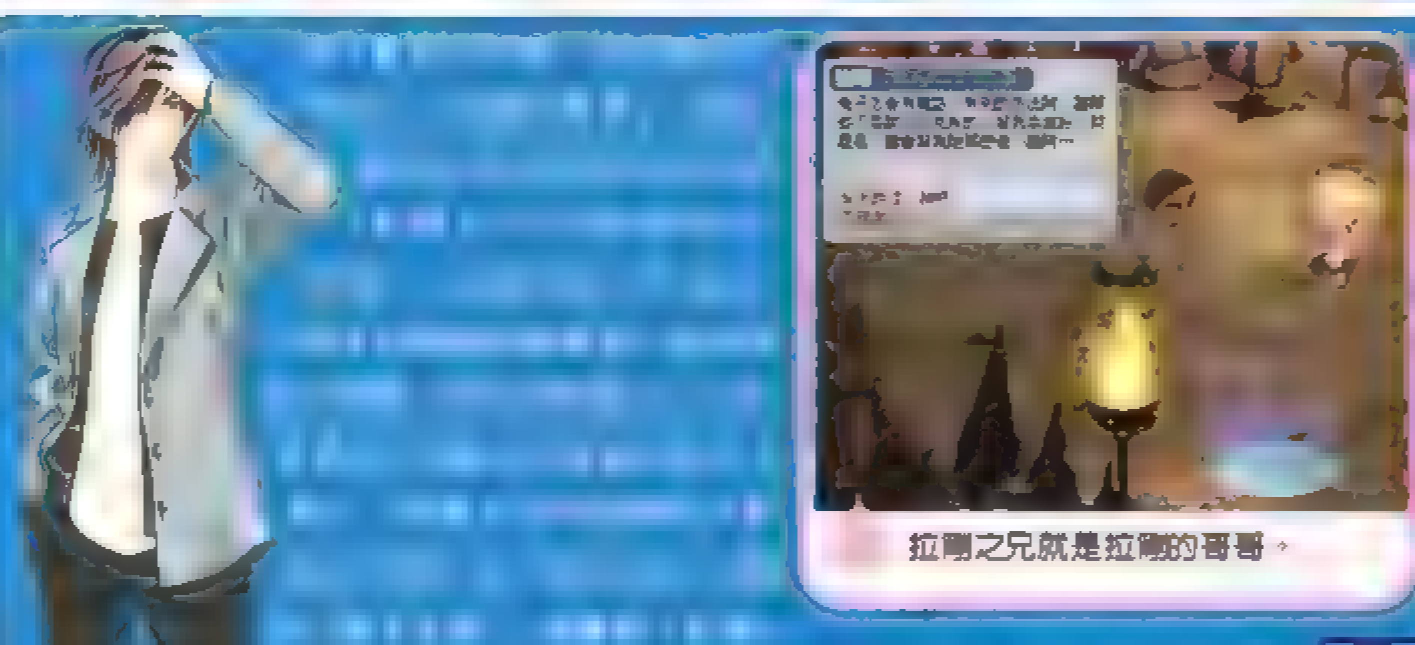


這些就是可以找到「亮晶晶」的天使像。

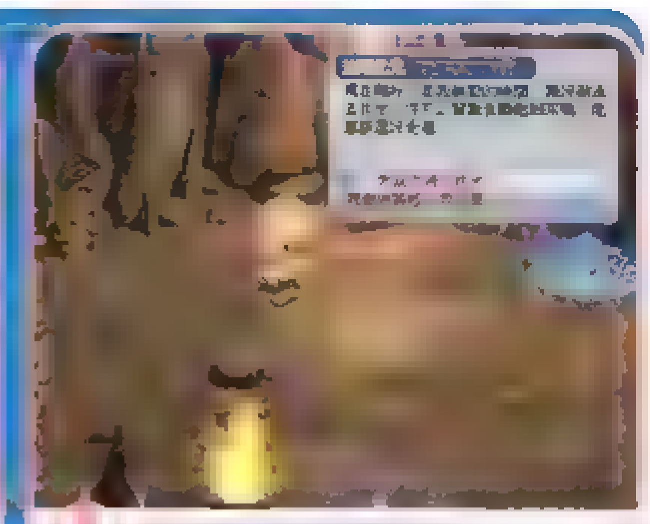
亮晶晶對應星座一覽表

亮晶晶種類	獲得條件	對應星座	
地球亮晶晶	技能1顆星以上	土象星座	魔羯座
		處女座	
		金牛座	
海洋亮晶晶	技能1顆星以上	水象星座	雙魚座
		天蠍座	
		巨蟹座	
火焰亮晶晶	技能1顆星以上	火象星座	牡羊座
		獅子座	
		射手座	
風雲亮晶晶	技能1顆星以上	風象星座	水瓶座
		雙子座	
		天秤座	
超人亮晶晶	魔法2顆星以上	任何符合條件的玩家皆有機會得到	

3 歐拉比克族的傳說「西岸的野薑花」



拉剛之兄就是拉剛的哥哥。



幫拉剛去找回野薑花吧！

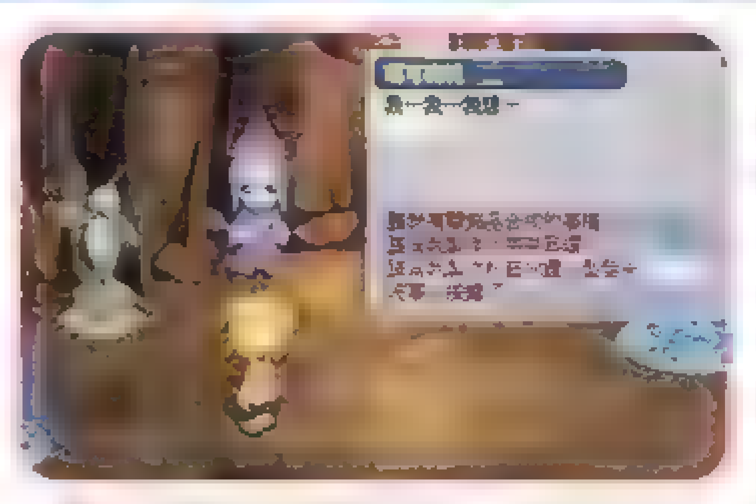
提煉亮晶晶所需材料一覽表

亮晶晶種類	提煉所需材料	
地球亮晶晶	鐵原料40個	烤漆10個
海洋亮晶晶	鐵原料40個	冰塊20個
火焰亮晶晶	鐵原料40個	塑膠1個
風雲亮晶晶	鐵原料40個	絲線10個

找魔法師作飾品去囉!!



要記得跟商人尼古換藥水喔，否則魔法師是作不出飾品的。



山洞裡的魔法師共有3名，可別找錯人了喔！

「晶晶亮就洞一洞」裡面有神秘的流浪商人「尼古」，他賣的一種神奇藥水是魔法師製作飾品的重要材料，不過「尼古」只接受以物易物的方式，因此你必須準備15個彈性牛仔布才能跟他換1瓶藥水。當你準備好所有的材料之後，就可以去找魔法師合成了，但是要注意喔！這個山洞裡有3名魔法師，他們各自拿手的飾品都不一樣，所以你可別找錯人喔！不然就算你有材料，他們也作不出來呀！

最新資料片—「海洋戀曲」

呼呼！找完了「亮晶晶」之後呢，香香要來為國民們介紹最新的資料片哦！常聽得人家說：夏日炎炎正好眠？錯了，錯了，夏天是一個很活潑的季節，是應該盡情玩樂的季節。為了迎接這個熱鬧的季節來臨，《戀愛盒子》將要推出的資料片結合了夏天與玩樂的各種主題，更與花蓮海洋公園合作，要在熱情的太陽下，給你清涼歡樂的心情。新資料片中除了新增的服裝、家具等各種物品之外，當然少不了海洋公園的場景，另外還有五種風情完全不同的小島開放給團隊租用經營，眾所期待的寵物功能也會在這次的資料片中開放。哇～這麼豐富的內容，你怎麼能夠錯過呢！



我們一起去看海豚表演吧！



你可以登上海盜船，體驗一下當海盜的感覺。

花蓮海洋公園可愛版



場所：裡面⋯⋯

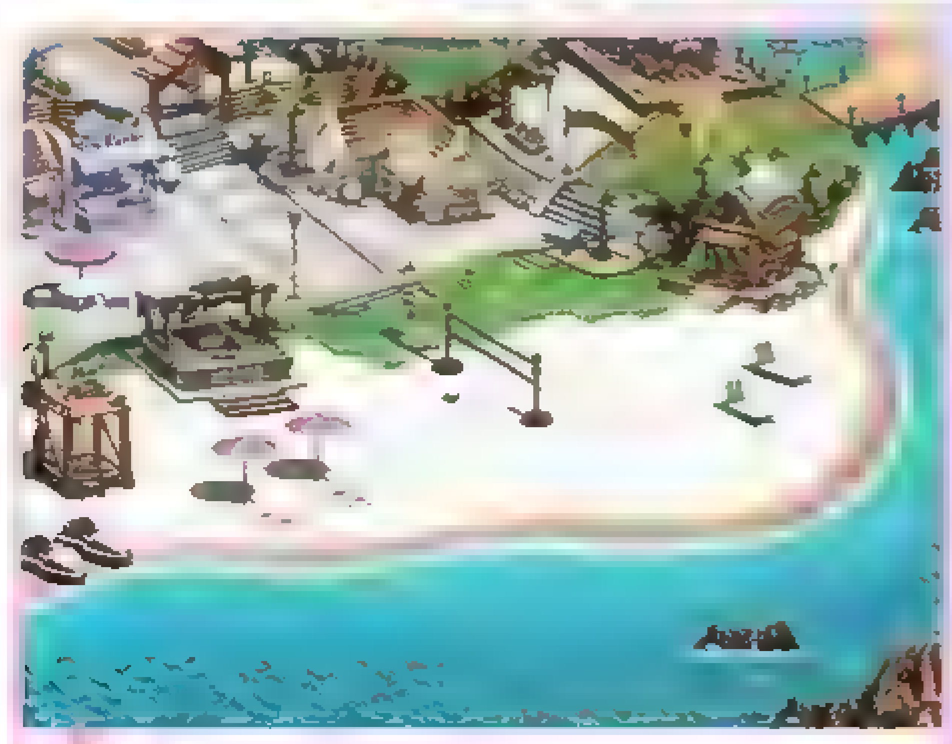
這個神秘的山洞就是小天使專用的技能學習



可以坐上遊樂設施喔！！



渡假小島Give Me 5



哇～真是令人心曠神怡啊～

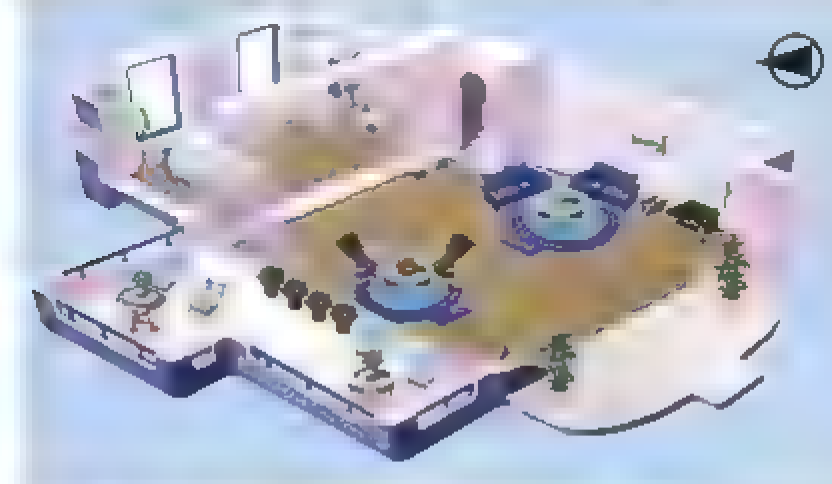
還記得團隊裡的成員，大家同心協力地完成各種任務的過程嗎？大家的辛苦，終於可以成為共同的夢想，因為《戀愛盒子》就要開放渡假小島了，只要團隊努力地達到升級條件，使團隊規模達到小企業以上，就可以租用小島並且加以經營，隨著團隊等級的晉升，渡假小島的規模與設施也會跟著擴增。每個伺服器初期共開放5座小島，每一座小島都有不一樣的主題風格，小島的商品及旅館房間也都完全不同，如果你還沒有加入團隊，或者你的團隊還不能租下小島來經營，那麼你也可以單純地當個遊客就好。有空的時候一定要到每一座小島上去逛逛，買些紀念品送給你親愛的朋友們，也可以租用超大的旅館房間，好好地渡個假喔！

渡假小島類型

渡假小島的外觀看起來似乎是差不多的，只是上面的設施和規模會隨著經營團隊的等級高低而有所增減，不過，旅館內的房間可就大不相同囉！每一個小島上的旅館房間都有個自的風格，而且房間超大，比玩家在樂芙會館的房間還要大上四倍，玩家們在租用旅館房間後，可以自己帶家具到這裡來擺設，好好地在這裡度過悠閒的時光。

類型1 希臘愛情海

希臘的房子都是白色的，所以這個希臘愛情海風格的小島上，出租給玩家的房間就是全白的房間，整個房間充滿了悠閒的感覺。



在希臘愛情海風格的小島上，你可以享受浪漫的感覺。

類型2

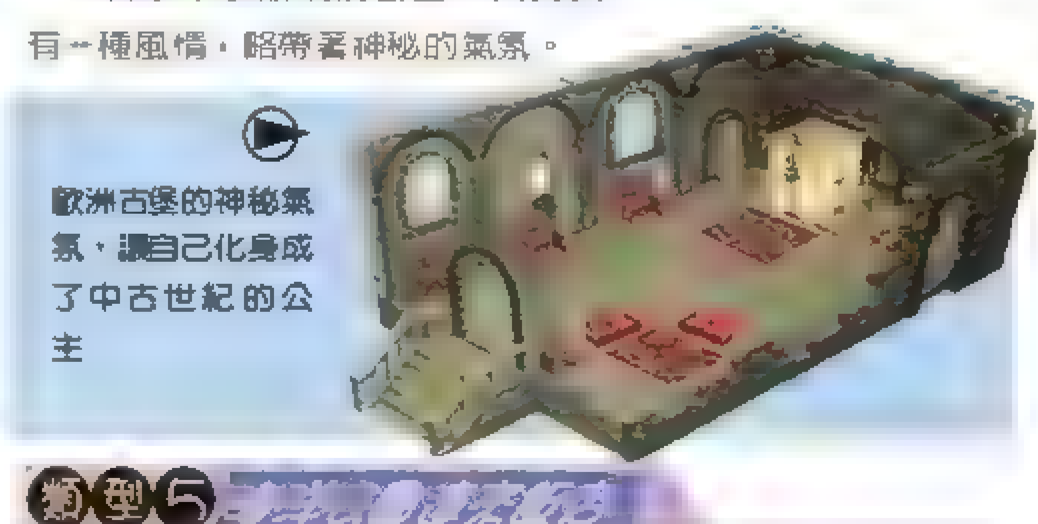
在海邊堆沙堡是常常見到的，不過應該沒有多少人體驗過住在沙堡裡的滋味吧！

類型3

住在透明的房間裡，是什麼樣的感覺呢？放心～雖然它是透明的房間，但是絕對不會有被偷窺的情況發生。

類型4 神秘古堡

看起來很破爛的古堡，其實另有一種風情，略帶著神秘的氣氛。



類型5

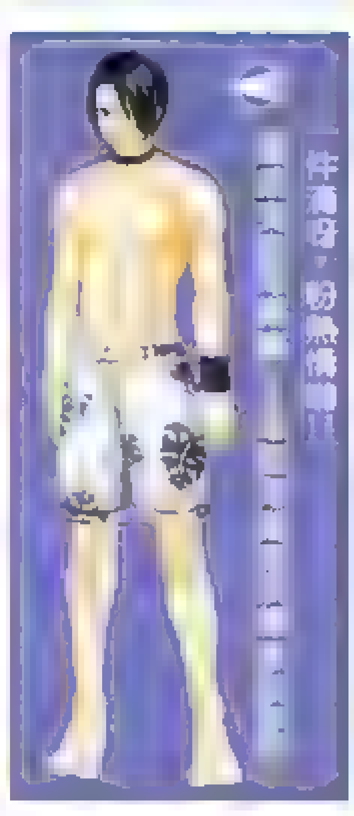
維多利亞式的房間，營造出貴氣的感覺，真不愧是N星[illegible]。

不同風情的泳裝

說到小島上的商品，第一個想到的當然是泳裝啦！由於每座小島的主題都不一樣，因此，島上所賣的泳裝也大不相同。每一座島上都有販售男、女泳裝各一件，若你在某個渡假小島上買不到你喜歡的泳裝，可以到別的小島去看看，如果你想要擁有全部的泳裝，那就要到5個小島上去一一搜集囉！



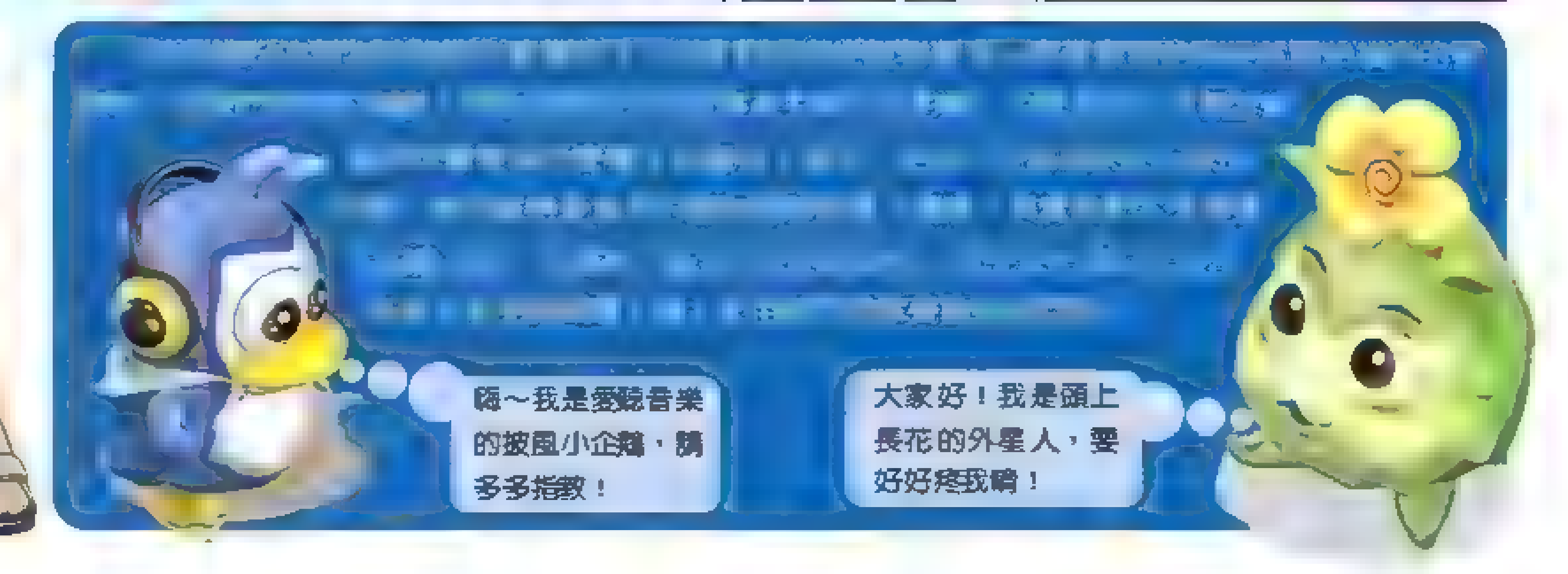






帶著寵物散步去





天堂：光與影2.15C

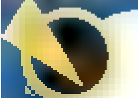
◆ 研究製造所：[illegible]　◆ 販賣流通所：遊戲橘子
◆ 遊戲類型：網路角色扮演　◆ 科技需求：PII 400、64MB

預定推出日 [illegible]年 5月

為了喜愛飼養寵物的玩家強化了寵物的特性，玩家最期待的寵物進化系統終於曝光，喜歡飼養寵物的玩家千萬不可以錯過，尤其是寵物進化後的外型，絕對讓玩家在遊戲內"飼"寵而驕喔！



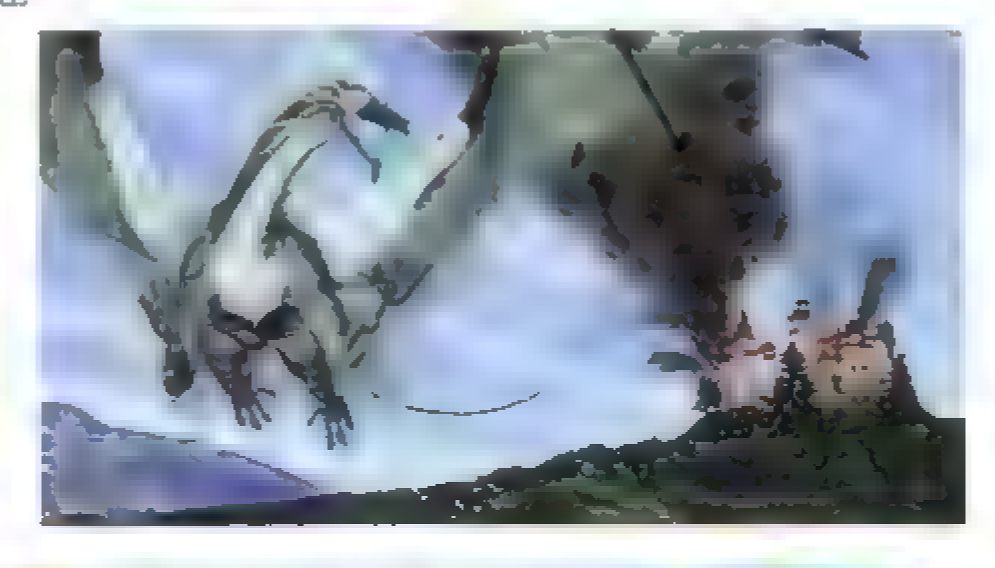




傲慢之塔等你來挑戰！

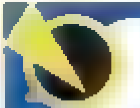
在亞丁王國裡流傳著一段關於傲慢之塔的故事，在很久以前的亞丁大陸上，有一個古王國的國王，他認為本身的成就足以超越天上的眾神，為了要與天上的眾神相抗衡，國王一直在追尋長生不老的方法。一位神秘的巫師向國王說明他強大的魔法力再配合直入雲霄的高塔就能讓國王獲得永生並且成為新一代的神，於是國王開始命令所有的人建造了能夠超越雲霄的高塔—傲慢之塔，並自封為新一代的神。

在完成的當天，巫師帶著國王進入傲慢之塔後，從此沒有人看過他，也漸漸遺忘了他建立的理由，也漸漸遺忘了建立高塔的目的，只知道從來沒有人能夠活著從裡面走出來。現在亞丁王國徵召不怕死的勇士進入傲慢之塔，來探索塵封已久的秘密……



主宰各層的Boss魔物

傲慢之塔目前只知道到第100層樓，而每10層形成一個可怕的主題，並在每10層的樓層就有Boss級的魔物等待玩家的征服。



樓層	主題	Boss魔物	出現怪物
[illegible]	扭曲 傑尼斯女王		變種蛇女、變種[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]安、[illegible]
[illegible]	不信 背德 幻象眼魔		邪惡蜥蜴、死亡之劍、魔狼、邪惡多眼怪
[illegible]	恐懼 吸血鬼		恐怖的[illegible]、夢魘、恐怖的地獄犬、[illegible]惡魔、伊弗利特
[illegible]	死亡 殭屍王		恐怖的骷髏弓手、恐怖的骷髏槍兵、殘暴的食屍鬼、殘暴的史巴托、殘暴的骷髏神射手、殘暴的骷髏鬥士
[illegible]	地獄 黑豹		恐怖的[illegible]、人形之靈魂、[illegible]惡魔、骨龍、人形之魔法師
[illegible]	不死 木乃伊王		受詛咒的妖魔殭屍、受詛咒的艾爾穆士兵、受詛咒的艾爾穆法師、受詛咒的艾爾穆將軍
[illegible]	冷酷 艾莉絲		[illegible]、人焰阿西塔基奧
[illegible]	黑暗 騎士范德		暗黑黑騎士、暗黑火焰戰士、暗黑火焰弓箭手、暗黑思克巴女王
[illegible]	不滅 巫妖		傲慢的思克巴女王、幻象眼魔、[illegible]、恐怖的殭屍王
[illegible]	永生 鐮刀死神		木乃伊王、艾莉絲、騎士范德、火精靈王、水精靈王、風精靈王、土精靈王

黑暗妖精新任務

黑魔石的另一種用途

玩家可以藉由黑暗妖精特有的魔法—提煉魔石，將黑魔石提煉到二級黑魔石以上，就可以跟位於沉默洞穴的NPC"皮爾斯"(32859，32879)換取不同的黑暗妖精練功必備品喔！各等級黑魔石可以換到的道具列表如下：

給予的物品	數量	得到的物品	數量
二級黑魔石	1	銀飛刀	1000
[illegible]級黑魔石	1	重飛刀	2000
四級黑魔石	1	皮爾斯的禮物(隨機給予武器)	1
五級黑魔石	1	真鐵手甲	1

究極GAME館　天堂：光與影2.15C

50級黑暗妖精試煉

大家期待已久的黑暗妖精50級的試煉已在這個版本中登場了，以下為完成黑暗妖精50級的試煉流程：

- 1 前往沉默洞穴找長老－布魯迪卡(32742，32797)接下尋找黑暗之星的任務。
- 2 布魯迪卡表示可以去尋求奇馬(32907，32946)的幫助，找到奇馬後發現如果要他幫忙就得先幫他去妖精森林調查。
- 3 接下奇馬的調查任務後，就前往眼龍洞穴入口附近(32944，32280)找安迪亞，他會要求你將他的靈魂帶到蒙拉的身旁，到達之後他就會消失並給予安迪亞之袋，點二下後就可以得到安迪亞之信。
- 4 將安迪亞之信交給奇馬後他會給予貝賽的道具，並告訴你要找黑暗之星必需要前往靈魂枯竭的土地上，之後便前往食屍地找墮落的靈魂(32744，32427)傳送到邪惡地監。
- 5. 進入後尋找墮落的司祭(32592，32819)，打倒牠後可以獲得墮落鑰匙。
- 6. 之後再尋找混沌的司祭(32621，32906)，打倒牠後可以獲得混沌鑰匙。
- 7 最後先將牆上的右邊兩幅畫反轉(有可能會出現怪物)，再走到第一排中間的寶箱後面(32619，32909)將寶箱打開後馬上使用墮落鑰匙傳送到牆的後面，將最左邊的畫反轉後，馬上使用混沌鑰匙傳送到(32591，32813)，就可以通過一片黑色的地方。
- 8 之後走到魔法陣裡(32566，32880)，就會傳送到死亡的司祭的房間，打倒牠就可以獲得黑暗之星。
- 9. 再來到大陸地監7樓找歐林(32813，32803)，以10萬金幣向他購買蘑菇毒液。
- 10 回到沉默洞穴找長老－布魯迪卡(32742，32797)，將貝賽的道具、蘑菇毒液、黑暗之星交給布魯迪卡，就可以獲得「死亡之指」完成試煉。

新增寵物與寵物進化系統

喜愛寵物的玩家有福了，本次的改版除了原本有的寵物杜賓狗、哈士奇、狼、小獵犬、牧羊犬及聖伯納犬之外，更新增了可愛的貓、暴走兔、柯利、狐狸及粗獷巨大的熊，這樣可以飼養的寵物便多達了11種，當然，每種寵物也有不同的特性。

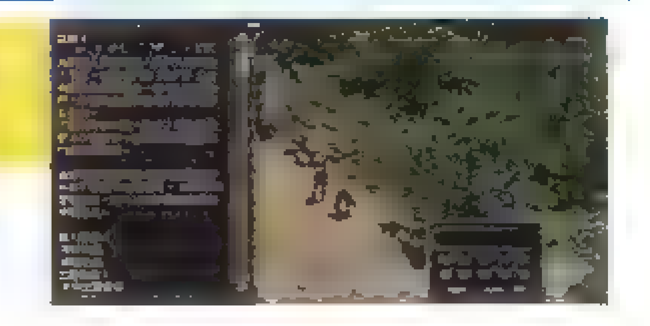
在這次的改版當中，要抓取寵物已經不是使用肉就可以抓取的，所有的寵物都必須使用「漂浮之眼的肉」抓取，除了暴走兔需用紅蘿蔔，因為兔子是不吃肉的。當寵物升級到30級之後就可以進行進化喔，進化後的外型更炫麗與威猛，絕對讓玩家成為眾人羨慕的焦點喔！

至於要進化，必須先取得進化果實，當寵物使用了進化果實之後，原本的寵物等級不管幾級都會變成1級，而且體力跟魔力都會是未進化前的一半。所以進化後要記得好好照顧自己的寵物，當然也可以把寵物練到高等一點在進化，這樣一開始的魔力跟體力就會比較多唷！

進化前的寵物	抓取道具	進化後的寵物	基本能力	特殊能力
狼	漂浮之眼的肉	高等狼	擁有快速的移動速度及攻擊速度	無
杜賓狗	漂浮之眼的肉	杜賓狗	擁有快速的移動速度及強大的攻擊力	無
哈士奇	漂浮之眼的肉	高等哈士奇	擁有很多的體力及適當的攻擊力	無
小獵犬	漂浮之眼的肉	高等小獵犬	擁有穩定的魔法攻擊力及物理攻擊力	地獄之牙
牧羊犬	漂浮之眼的肉	高等牧羊犬	各種能力均為普通且平均	無
聖伯納犬	漂浮之眼的肉	高等聖伯納犬	擁有較多的體力及魔力	風刃
暴走兔	胡蘿蔔	高等暴走兔	擁有強大的魔法攻擊力及較多的魔力	冰錐
狐狸	漂浮之眼的肉	高等狐狸	擁有適當的魔法攻擊力及物理攻擊力	火箭
熊	漂浮之眼的肉	高等熊	擁有很高的體力及強大的攻擊力以及範圍攻擊的能力，但是速度緩慢	攻擊範圍3格
柯利	漂浮之眼的肉	柯利	擁有較多的體力及較快的攻擊速度	攻擊範圍2格
貓	漂浮之眼的肉	高等貓	擁有較快的移動速度及較高的閃躲率	寒冷戰慄

新增倉庫密碼

倉庫加層密碼
多層保障



增加倉庫密碼的功能，玩家可以自由設定專屬密碼，提領倉庫物品時可多一層安全保障！

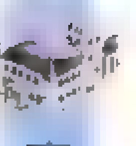
天外Online



- 研究製造所：雷爵資訊
- 販賣流通所：雷爵資訊
- 遊戲類型：MMORPG
- 科技需求：P3-500以上、128MB RAM

預定推出日 年 月

《天外online》即將於5/19~5/31進行第一階段封閉測試，有興趣的玩家可以上雷爵的官網洽詢，經過了之前的報導後，相信各位玩家對於遊戲裡中的卡片與英雄召喚系統應該十分有興趣，這是一款可以透過卡片來召喚各種英雄的遊戲，據了解，第一階段會開放的英雄就是大家已經相當熟悉的三國時代知名人物。





英雄AI系統的介紹

因為《天外online》有個相當特別的「封閉式即時戰鬥系統」，玩家與英雄在戰場上是同時處在一個即時活動的狀態，無法同時操控，為了彌補這個缺憾，《天外online》的製作小組特別規劃出英雄的專屬AI系統，直接賦予這些英雄生命，讓他們在戰場上依照不同個性表現不同的行為，並賦予每一位英雄獨特的個性和運用效果。另外，AI也影響了英雄使用上的策略性，玩家必須好好思考哪一種AI模式的英雄，比較符合自己所選取的職業角色類別。例如：藥師等輔助型角色，就適合選擇一夫當關的呂布這種類型英雄，直接找尋敵人加以攻擊，玩家在後面協助；而刺客等肉搏型角色，則適合擅長醫療的華陀，在受傷之時，可以幫忙補血恢復。



進入戰場後，玩家可以叫出英雄來幫忙

Q：何謂英雄AI？

A：在《天外online》的英雄AI系統主要是賦予英雄在戰場中的行動模式、索敵模式、戰鬥中目標對象的選擇、使用特殊技能的規則等項目的判定。

Q：英雄會有什麼行動模式？

A：一進入戰場，首先要決定的是英雄的行動方式及反應，目前設定有三種方式，只要進入戰場後，選擇發動英雄，英雄就會依照預設AI的設定來行動。

1.「移動」：英雄將會自主移動。
2.「跟隨」：英雄會跟隨在玩家之後。
3.「原地」：英雄站在放出的位置，完全不移動。

Q：英雄有什麼索敵方式？

A：有了行動方式，接下來就是設定英雄索敵的特性，目前也是設定有三種方式，主要就是決定對待敵人是採取主動還是被動。

1.「主動」：英雄主動找尋敵人，只要有敵人就會持續攻擊，不會回到玩家旁邊。
2.「被動」：英雄被攻擊才會反擊，攻擊完目標就會回到玩家旁邊。
3.「不動」：英雄不動，只會反擊有效攻擊範圍之內的目標。



英雄將會依他內定的AI行動

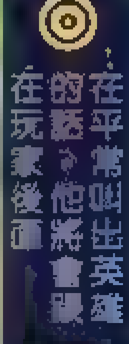
Q：英雄會有什麼動作？

A：不是每位英雄都像呂布、關羽一般的勇猛，也不是每位英雄都會很聰明的回來保護玩家，他們都有自己的特殊能力和功用，有的會幫忙玩家打怪、有的一發動就衝鋒陷陣，大殺四方，有的則會躲在玩家後面輔助支援，因此依照英雄所使用的「攻擊」、「醫療」和「輔助」三種主要動作模式來大致說明一下設定：

「攻擊模式」會針對英雄本身的特性給予適當的動作，有些英雄會以最靠近的敵人為首要目標、有些會以玩家正在攻擊的角色為優先攻擊目標、有些沒有固定規則、有些會直接攻擊最強的敵人、有些則是完全沒有規則（就是來亂的），例如：關羽是以選擇頭目級（或等級較高的敵人）為優先，不論是攻擊技能或是普通攻擊，在同時有多個攻擊目標時，都會優先選擇頭目級的對象；太史慈則是以保護玩家為主，只會攻擊玩家範圍內的敵人，不會脫離太遠。

「醫療模式」及「輔助模式」會依技能的設定來決定如何動作，例如醫療技能可能有僅能對英雄自己的自我治療，或是可以對隊友使用的恢復術等等。





在平常叫出英雄的話，他將會跟在玩家後面

Q：英雄使用技能有什麼限制？

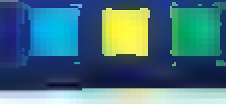
A：英雄在戰鬥中會表現的動作，除了普通攻擊之外，其他的任何技能或法術動作都是屬於隨機決定是否發生的，當然啦，英雄也一定必須要有相對的技能卡，才能使用特殊技能喔！

技能隨機發生？！其實這邊講的隨機發生還是有一些條件來輔助產生，製作小組特別為每位英雄增加了「積極度」與「疲勞度」的設定：

1.「積極度」：英雄本身是否積極使用自身技能的指數。

2.「疲勞度」：英雄使用狀況，使用頻率越高的英雄，疲勞度越高。疲勞度越高的英雄使用技能的機率越低。

看懂了嗎？也就是說，除了依照英雄本身的特色給予預設的「積極度」設定外，一直使用他也會造成太過疲勞而使用技能的機率越來越低，因此就算是呂布的技能使用積極度很高，使用過度也會累過頭而發不出絕招喔~！



如果讓英雄太勞累，將無法使用技能



八種英雄基本行動模式



類型	說明
	一經發動，就會主動移動、主動索敵、主動攻擊敵人
	會主動移動，不會主動索敵和攻擊，只有被攻擊時才會反擊，但敵人逃跑卻不會追擊
	跟隨著主人移動，在攻擊範圍內會主動攻擊敵人，除非敵人死亡，否則不會回到主人身邊
	跟隨著主人移動，只會反擊不會主動攻擊，沒敵人時會跟再主人身邊
	跟隨著主人移動，會主動攻擊範圍內的敵人，但主人離開，亦隨著移動，不會戀戰
	跟隨著主人移動，只有被攻擊時才會有反擊動作，不會戀戰，主人離開才跟著移動
	只會在原地站著，多半持有遠距離攻擊武器，只要敵人進入攻擊範圍，就會主動攻擊，相當適合吸引敵人進入其攻擊範圍
	原地站著不動移動，大多持有遠距離攻擊武器，不同的是，不會主動攻擊範圍內敵人，除非敵人攻擊才會進行反擊動作




一些封閉測試將會開放的英雄AI模式




英雄	AI設定說明
甘寧	會主動索敵、主動移動、主動攻擊、一直到將戰場上所有敵人解決為止，是相當勇猛的角色
小喬	不會主動索敵，原地被動攻擊型，會以最靠近的敵人為首要目標
太史慈	會跟隨著玩家，主動攻擊，不同的是會將玩家視線範圍內的敵人全部解決就會回來，不會脫離太遠，是一位相當護主的角色
[illegible]	會跟隨著玩家，主動攻擊型，會以最靠近的敵人為[illegible]
黃月英	不主動索敵，原地主動攻擊型，可直接引怪到黃月英附近，會以攻擊頭目（等級最高的敵人）為優先
[illegible]	不主動索敵，原地主動攻擊型，只要敵人接近範圍就會攻擊，以最靠近的敵人為首要目標
[illegible]	不主動索敵，原地被動攻擊型，以玩家正在攻擊的角色為優先攻擊目標。
[illegible]	跟隨著玩家，會主動攻擊，但是敵人跑走，會回到玩家旁邊防守，不會追擊，沒有特地優先攻擊目標。
[illegible]	跟隨著玩家，不主動索敵、不主動攻擊，玩家認定的目標，才會跟著打，玩家換目標就跟著換，跟隨玩家為第一優先，會放棄正在打的敵人



適合自己職業的英雄

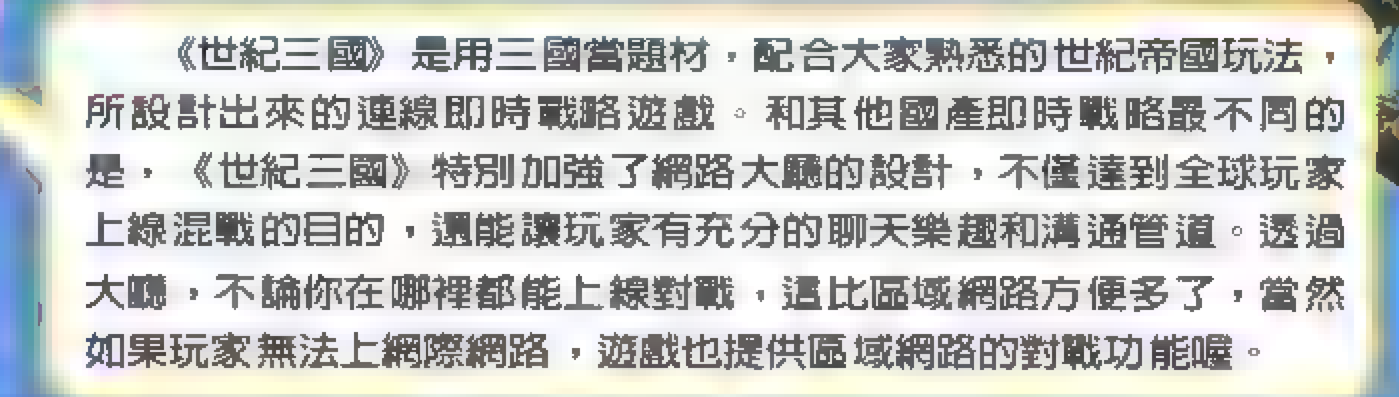
除了以上英雄特色的AI設定之外，《天外On Line》裡的英雄也跟玩家角色一樣有類似職業屬性的設定，例如：張角的職業就比較偏向術士，以施展五行法術為主，而呂布的職業是武者類，以接近戰為主，黃月英則是屬於巧匠類，以遠距離攻擊為主，因此也可配合上述的AI特色，只要將敵人吸引到黃月英的附近，她就會主動發射暗器或弓箭。有了職業屬性的設定，當然也就會有技能的分別，並不是每一位英雄一開始就有技能可以用的，是需要裝備英雄專用的技能卡片後才可以使用法術或特技，這麼多樣化的英雄AI設定，讓每一位英雄都有獨特性，如此一來，玩家也要多花點腦筋，視情況配合自己所屬的職業特色來召喚適當的英雄，這就是《天外Online》的樂趣吧！



世紀三國

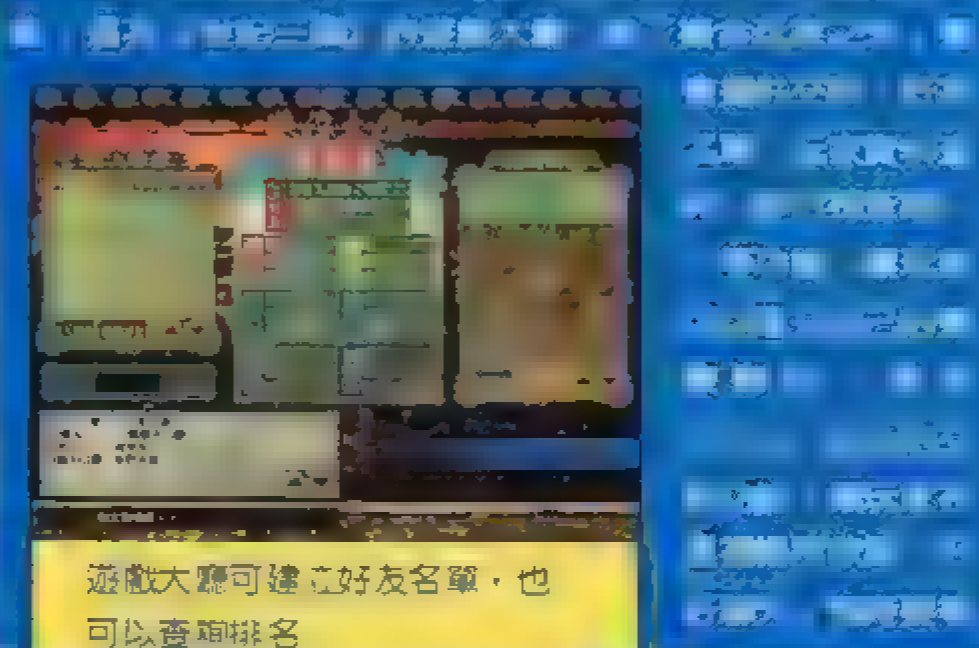
- 研發製造商：尼奧科技
- 販賣代理商：未定
- 遊戲類型：即時戰略

預定推出日 年 6 月



《世紀三國》是用三國當題材，配合大家熟悉的世紀帝國玩法，所設計出來的連線即時戰略遊戲。和其他國產即時戰略最不同的是，《世紀三國》特別加強了網路大廳的設計，不僅達到全球玩家上線混戰的目的，還能讓玩家有充分的聊天樂趣和溝通管道。透過大廳，不論你在哪裡都能上線對戰，這比區域網路方便多了，當然如果玩家無法上網際網路，遊戲也提供區域網路的對戰功能喔。

提供各項功能的遊戲大廳



遊戲大廳可建立好友名單，也可以查詢排名

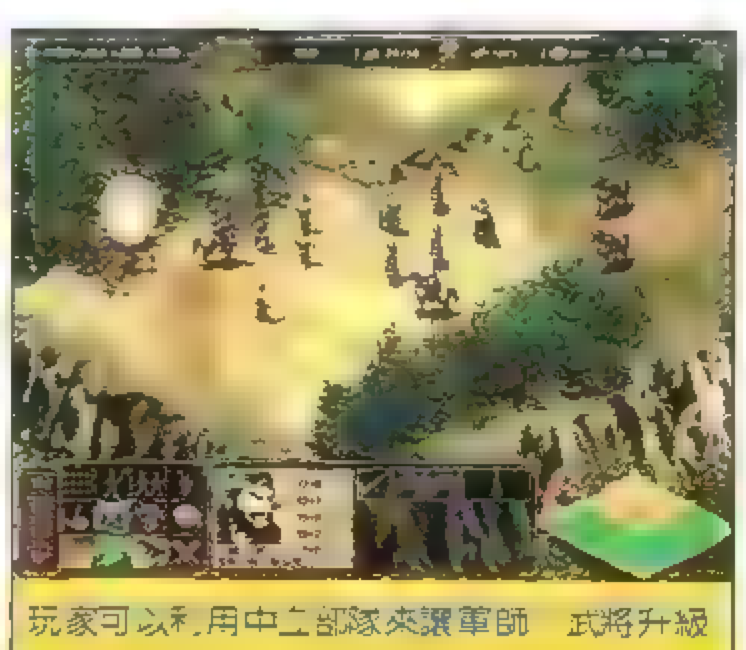
如角色扮演般的升級系統

玩到三國遊戲，最不能少的就是哪些千古流傳的人物：一夫當關的武將、智勝千軍的軍師，都是玩家的最愛。製作小組將這個部分，改成類似角色扮演的系統，讓軍師或武將能藉由累積經驗值升級，強化他們的能力，達到培養的目的。軍師或武將是從「皇宮」這個特殊建築生產出來的，生出來時並沒有什麼特殊能力，玩家要有其他建築來研發他們的特殊能力。「書院」是研發軍師能力的地方，當軍師進入書院後，就能學習「迷霧」、「落雷」、「火龍」、「毒霧」這些能力，成為能力高強的兵種。而武將就要到「樞密院」、去學習「威喝」、「怒擊」、「血光」這些特技，才能獨當一面。

接下來就是重點了 升級。想升級的方法，當然需要賺經驗值，那賺經驗值當然就需要砍砍敵人的腦袋囉。因為只有軍師和武將有經驗值這項數值，所以在沒有危險的情況下，把敵軍盡量留給他們吧。而遇到敵方之時就應該盡量不要讓自己的部隊死在這些人手裡，免得便宜了他們，損失部隊還讓別人升級，真是賠了夫人又折兵。每提升一級軍師或武將的生命和技能點數都會增加，最多可升級到初始值的10倍，很不錯吧。有了這樣的點數，想要不再戰場上橫著走也難，所以囉，培養出兩、三位高等級的軍師和武將，可抵過廿、卅隻一般兵種喔。

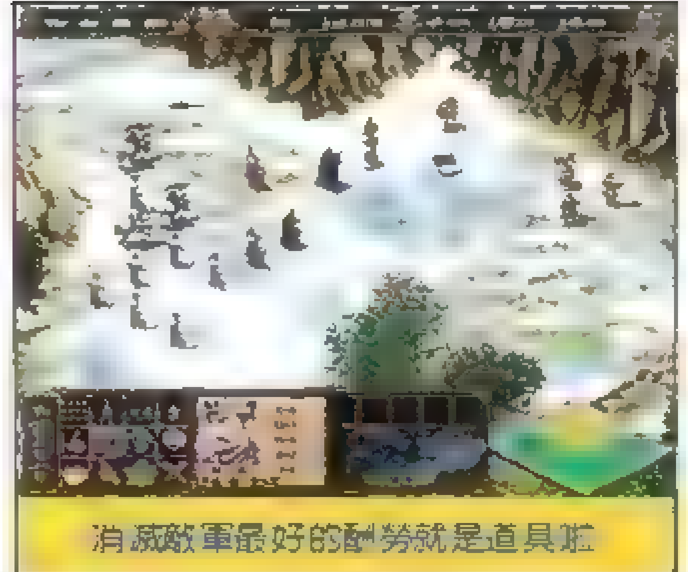


遇上落單部隊記得讓武將賺經驗值



玩家可以利用中立部隊來讓軍師、武將升級

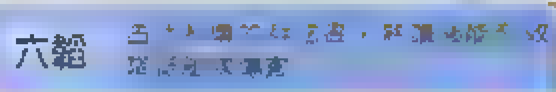
提昇能力的寶物

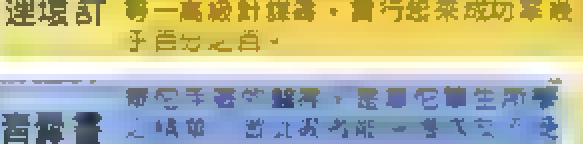

消滅敵軍最好的酬勞就是道具啦

裝備寶物是是快速提升武將或軍師能力的方法。要獲得寶物通常有幾個管道，一是路上的NPC：這些NPC身上往往都有好寶，把他解決後寶物就歸你了。不用客氣拿起來裝在身上吧。另一種是比較簡單的，就是在路上直接撿到寶物。通常遇上數量龐大的敵軍之前都會有生命藥水、技能藥水之類的補給品，撿起來以備不時之需。某些寶物會放的比較隱密些，行軍時千萬記得注意路邊樹叢底下是否有寶喔。再來就是敵軍身上的寶物了，通常這也是最好的。要拿好寶物，就想辦法去消滅敵軍吧。

寶物介紹







玉璽：[illegible]

遁甲天書：[illegible]

六韜：[illegible]

連環計：記錄王允與貂蟬合作之謀略之書，是一[illegible]高級計謀書，實行起來成功率幾乎百分之百。

青囊書：華佗手著的醫書，記載他畢生所學之精髓[illegible]

西蜀地形圖：張松獻給劉備的西蜀地圖，有此圖者行動力可增加。

平蠻指掌圖：南蠻地區的地圖，擁有此圖，[illegible]地形，可如履平地，行動力不受影響。

太平要術：太平道的秘密妖術手冊，[illegible]

太平清領道：[illegible]刀槍不入的境界。

孟德新書：[illegible]

孫子兵法：中國最著名的兵法書，相傳為[illegible]之系統，擁有者有如神助一般。

倚天劍：曹操曾擁有的寶劍，趙雲當陽長坂[illegible]

青釭劍：[illegible]

七星刀：[illegible]

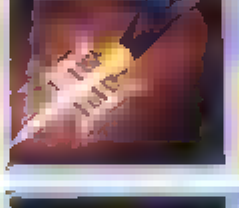
青龍偃月刀：三國時代最著名的兵器，非武聖關雲長不可使用，[illegible]

丈八蛇矛：張飛的拿手武器，若使用上靈活自如，還要比其他武器更快。

方天畫戟：[illegible]

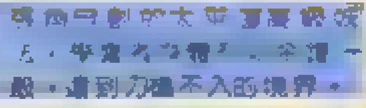
生命藥水：[illegible]

技能藥水：[illegible]

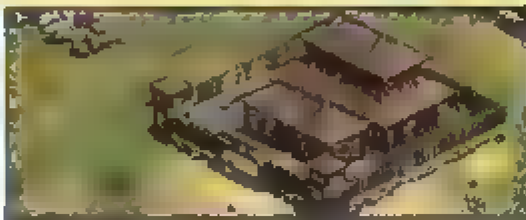













容易上手的科技研發



科技研發是即時戰略遊戲的重心之一。許多高手玩家對科技發展非常的熟，因此能比較早研究科技升級或生產出高級的兵種，把對手打得落花流水。但是換個方向來看，沒辦法把科技發展背得滾瓜爛熟的玩家，不就打不贏了嗎？為了解決這種情形，研發小組特別針對科技部分加以改良，讓所有喜好RTS的玩家都能更輕鬆的上手。

《世紀三國》的科技採用的是所謂的樹狀結構，也就是要研發高級科技之前，玩家需先研發低一級的科技，然後才能往更高級發展。科技分成四級，隨著「主堡」升級，科技也升級。初級的主堡叫做「縣府」，之後的分別是「郡府」、「州府」、「都府」。和其他的RTS 遊戲一樣，科技每升一級就有新的建築和科技產生，這也是遊戲好玩的地方。但是有些玩家覺得科技研發需要知道資源數量、然後主要的建築要先蓋好，或是前置科技要先研發出來，相當不好記。所以製作特別將科技和建築控制在一定數量之內，保留了研發的策略性，也讓這個部分更容易上手。因為製作人認為RTS遊戲畢竟不是模擬城市這類的策略遊戲，所以關於純粹策略的部分加以簡化，讓玩家把重心放在對戰的操控和策略上，做到真正即時戰略的感覺。雖說遊戲把重點放在玩家對戰上，但是整體仍然有廿種建築、卅兵種加上六十種科技。以科技研發見長玩家仍然可以好好研究這部分，發揮自己的專長。


有了皇宮就能生產軍師囉

三國各具備不同特色的兵種

遊戲分為魏、蜀、吳三大陣營，每個陣營各有其獨特的兵種和科技，因此延伸出了個別的特色。基本上來說三國各有起基本優勢，所以玩家不妨依據自己的喜好，選擇國家。同時玩久了之後，相信玩家也可以依據這些特色發展出自己的戰術。

魏國軍力

魏國的兵一般來講防禦稍微高一點，也就是比較不容易死。這點從民夫的「防禦增加」科技，可看得出來，連民夫都能加強防禦了，何況是其它兵種？還有「大弓兵」的超長攻擊範圍，當你和敵軍對射時，能多射他兩箭，並且防禦又高，因此最後站著的往往都是魏國軍隊。同時魏國部隊進駐建築之後，防禦射箭的距離比其他國家更遠。玩過即時戰略的都知道，每個國家最後的終極兵種，往往都有決定勝負的能力。許多人一開始派隊反去防守，而龜縮在家裡拼命研發，就是為了早點生產出終極兵種，然後一舉消滅敵人。魏國的終極兵種是「禁衛兵」，因為曹操挾持天子，所以宮廷裡的禁衛兵也變成魏國的了。這個兵種特色是皮超厚，身上又大又重的盔甲，提供他最佳的防禦力。「大錘兵」是魏國裡特殊的兵種，他不強調防禦，而重攻擊，顧名思義，是用他的兩個大鎚子造成他的殺傷力。「長戟騎兵」是所有近身攻擊的部隊中攻擊範圍最大的，加上他速度快，血不夠了，別人也奈何不了他，算是打游擊很好用的一種部隊。



魏國軍力特長在防禦力高，遭受到的攻擊[illegible]較」

蜀國軍力



蜀國鐵甲兵是重要僅次於騎兵的兵種

吳國軍力

吳國是傾向加強攻擊力的國家，他有攻擊力強大的「猛虎兵」還有加強「攻擊建築」的科技。喜歡用攻擊當作主要戰略的玩家，建議你選擇吳國，那你會比較得心應手。利用猛虎兵，配合次一級的強力兵種「大斧兵」，絕對能組成一支讓對手哇哇大叫的部隊。「霹靂車」是吳國「投石車」的加強版，它的速度是所有車類裡面最快的，是摧毀敵軍建築物的好工具。霹靂車配合猛虎兵再加上一組騎兵的基本攻勢，根本就是專門為了打擊敵軍的建築物而設計的，很少有建築物能在這種強力攻擊之下生存。



吳國弄攻擊力強大的猛虎兵稱王

以三種不同角度呈現的劇情設計

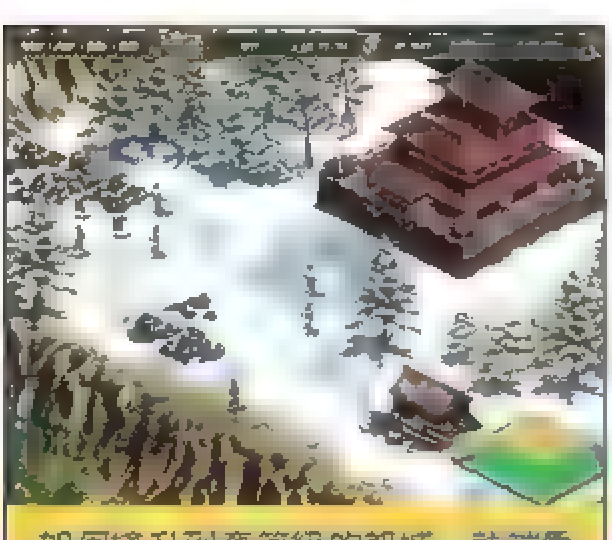
遊戲的單人劇情部份，是以《三國演義》小說中的重要事件為藍本，改編而成的。製作小組挑選了九個事件（分別是討伐董卓、官渡之戰、三顧茅廬、舌戰群儒、赤壁之戰、關羽之死、彝陵之戰、空城計、三分歸一）作基礎加以延伸，劇情基本上分成魏、蜀、吳三大戰役，每個戰役九關，共廿七關。雖然每個戰役的背景是相同的九關，但是裡面可是有學問的，只要你玩下去，就會發現其中的奧妙。就像我們常說的，每個人的看事情的角度不同，事情就會呈現不同的面貌，這就是《世紀三國》劇情模式要表現的東西，雖然玩家玩的是同一個事件，但是會因為選擇不同陣營，而有三種不同的看法喔。

劇情可直線玩也可以橫向玩

以魏的第一關「討伐董卓」，曹操因為掌握正確時機，號召了關東諸侯共同討伐董卓，所以認為董卓滅亡，自己的功勞最大，劉備卻認為是關羽殺了華雄，削弱董卓軍的氣勢，然後三兄弟又在虎牢關前打跑呂布，使得董卓軍士氣下降，聯軍才得以打勝仗。整個劇情模式，其實就是劉、曹、孫三個人，對整個劇情完全不同的解釋。就好比三個人看同一本書，而有了三種解釋一樣，喜歡劇情模式的玩家，千萬不要錯過了。在關卡選擇上，玩家也有不一樣的選擇。以前玩劇情模式，一定是一關一關接下去玩。這次玩家除了可以從上往下直線的玩，也就是從曹操第一關破到第九關，然後再玩其他人的關卡。也可以橫向玩，先破曹操第一關，然後選擇玩劉備第一關，再選孫權第一關。這樣就能完整看到「討伐董卓」事件的始末了，同時了解三位主公的看法是如何大不相同了，是不是很有趣呢

發展出自己的戰術

即時戰略遊戲最刺激的不外是敵我雙方互相對戰的刺激感了。為了能多贏幾場，每個玩家都想發展自己的必勝戰法。現在筆者就針對戰術部分，作一些說明吧。一般玩家最常用的戰術不外是快攻了，在《世紀三國》裡，「弓箭兵」是不錯的快攻兵種。玩家在可以蓋兩座射箭場的時候，派民夫到敵人家裡附近蓋，然後生出弓箭兵偷襲敵人在外工作的民夫。但是因為弓箭兵的防禦力低，所以這個戰法也很容易被破。只要先叫民夫躲到縣府裡，然後在礦區或樹林蓋幾個箭塔就能進行防禦了。經過延伸後，快攻也常常用來騷擾或刺探敵人的反應。假如一個操控不熟的玩家被騷擾，部隊往往會亂跑。這時就可以讓他的部隊落單，然後幹掉。要反制這樣的攻擊，除了剛剛說的蓋箭塔之外，還有就是生產幾隻遠程攻擊單位，像是「大弓兵」或「投石車」，等敵人一進入攻擊範圍，先把他打跑再說。



如何擠升到高等級的都城，就看各玩家的本領了

戰術不外乎攻、守兩方面，在準備快攻的同時，也要考慮家裡的防守。玩家可以用蓋木牆來防禦，以免偷襲不成，被對手反攻，導致損失慘重。這時要注意的是敵人有沒有生產投石車的傾向，記得利用「天燈」觀察敵軍動態。因為木牆承受不起投石車的攻擊，所以一但發現對手要生產攻城車輛，就得考慮是否多生幾隻「刀騎兵」或「長槍騎兵」了。整體來說，玩一場遊戲大約要卅十到四十分鐘。前十分鐘發展後勤，然後可決定主要戰術是偷襲還是利用兵力優勢攻擊。熟練的玩家如果專心升級，約在廿分鐘可升級到第三級「州府」，這時靈機應變就很重要了。可以說致勝的關鍵是「知道敵人在做什麼」。自己在家裡發展恐怕會搞錯方向，製造出一些被別人用來練功升級的單位。如果你想單單靠普通兵種取勝，那麼大斧兵和連弩兵聯軍，是不錯的組合。如果你要練一隻「軍師」的話，記得「皇宮」需要不少的資源，從遊戲一開始就要有存資源的準備了。同時，低等的軍師是脆弱的，需要別人的保護。只有學會特殊技能並且至少生個兩級，才能發揮比較大的作用。



《世紀三國》提供精采的戰鬥

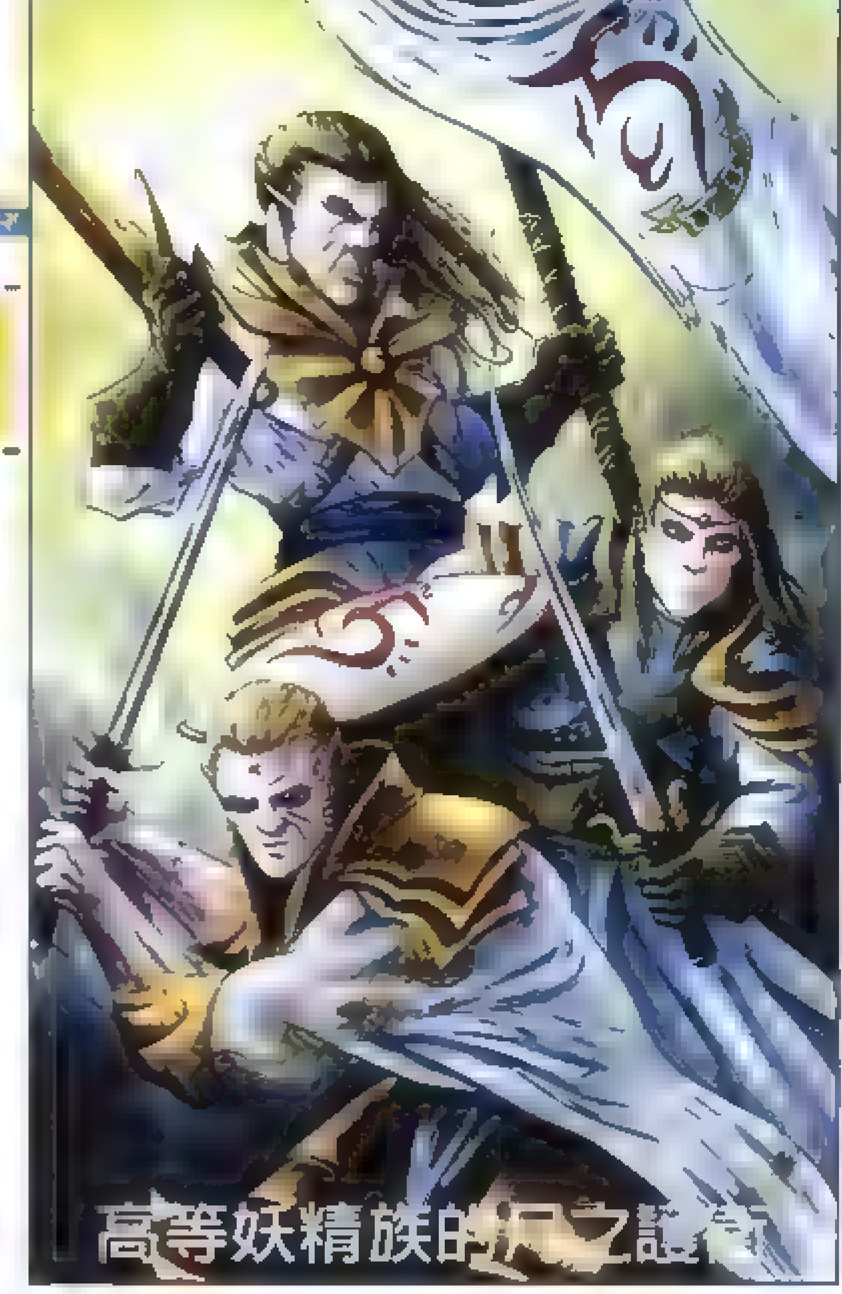
戰神：狂神天威3

Warlords-Battlecry 3

研究製造所：Enlight Software　販賣流通商：光譜資訊
遊戲類型：即時戰略　科技需求：P2 450 1.6MB

預定推出日 年 7月

以融合角色扮演因素為主要特點的即時戰略遊戲：《戰神：狂神天威3》，在不久之前推出了第三代，光譜資訊也緊追在後，立刻為引領而望的玩家們簽下代理權，預定在今年暑假推出全中文化版本，所以各位國民們，趕快率領你的魔幻軍團，快速建立帝國，成為這個世界的新英雄吧！^^



種族與職業搭配豐富

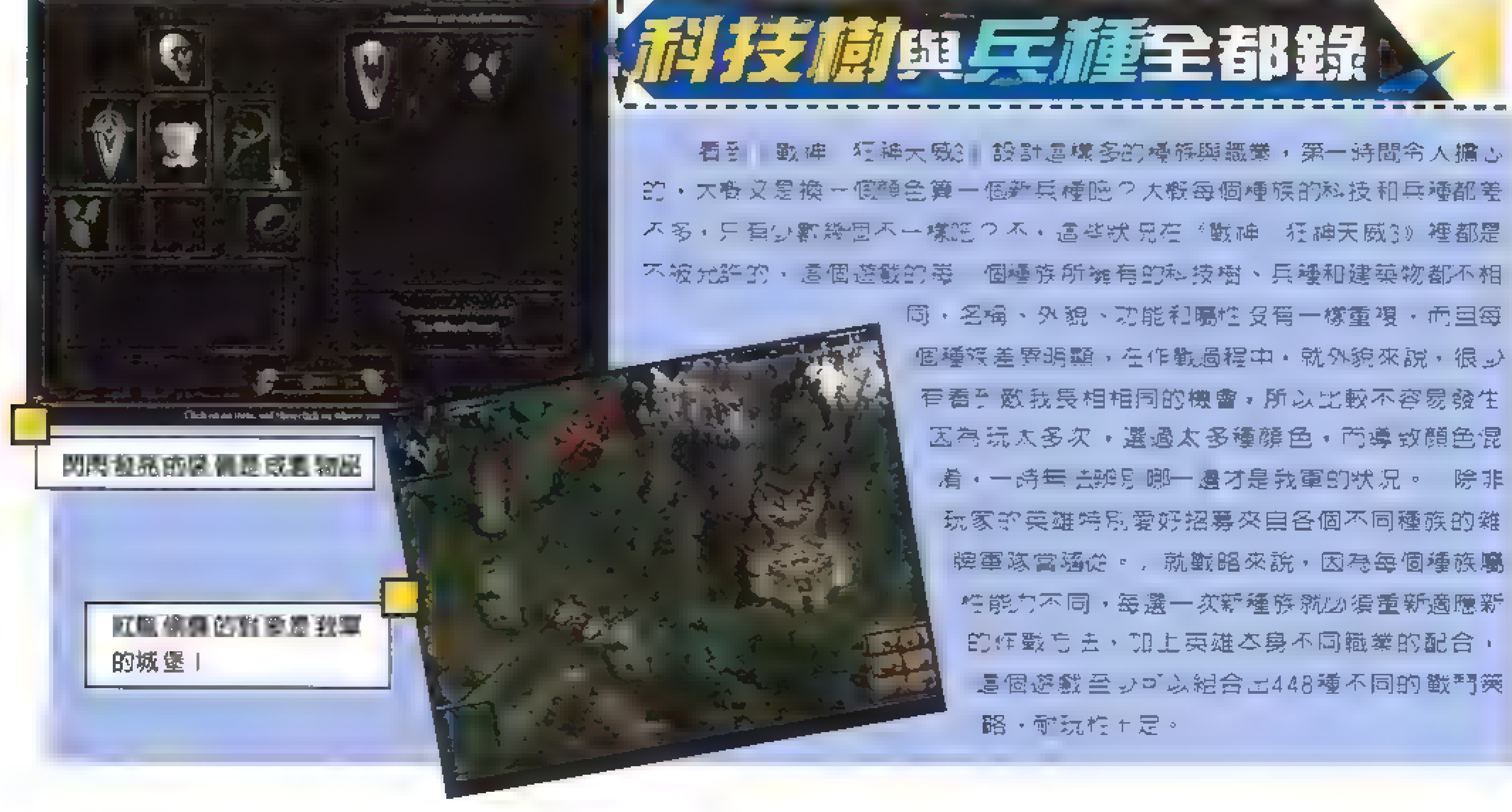
《戰神：狂神天威3》共有16個種族，28種職業，種類數量之多在同型態即時戰略遊戲裡相當少見，而且各種族和職業還能任意搭配，完全不設限制，惡魔族可以當賢者，妖精族也可以當破壞者。種族與職業配合的平衡度方面也經過開發小組無數次嚴謹的測試，達到完美狀態。

這一代有五個新增的種族：獵神、蟲族、蜥蜴族，以及由原本二代中的人類分裂而成的帝國一族和騎士一族。其中最值得一談的是，蜥蜴族這個種族的成員除了常見的蜥蜴人和蛇人之外，竟然還包含遠古時代的恐龍，經常可見騎龍和霸王龍在地圖上橫行，在魔幻背景的遊戲裡可說是非常大膽的設定。

另外還有玩家最在意的個人化設定，這一代的種族在性別上雖然一樣有預設，但是玩家可以手動調整的空間變大了，人形角色幾乎都可以選擇外貌是男是女還是怪物，喜歡惡搞的玩家有機會將英雄調配成惡魔般的臉孔，男性般渾厚的聲音，女性般完美的身材。在線上多人對戰時，展現自己獨一無二的搭配，將會是另一種遊戲樂趣。

科技樹與兵種全都錄

看到《戰神：狂神天威3》設計這樣多的種族與職業，第一時間令人擔心的，大概又是換一個顏色算一個新兵種吧？大概每個種族的科技和兵種都差不多，只有少數幾個不一樣吧？不，這些狀況在《戰神：狂神天威3》裡都是不被允許的，這個遊戲的每一個種族所擁有的科技樹、兵種和建築物都不相同，名稱、外貌、功能和屬性沒有一樣重複，而且每個種族差異明顯，在作戰過程中，就外貌來說，很少有看到敵我長相相同的機會，所以比較不容易發生因為玩太多次，選過太多種顏色，而導致顏色混淆，一時無法辨別哪一邊才是我軍的狀況。（除非玩家的英雄特別愛好招募來自各個不同種族的雜牌軍隊當隨從。），就戰略來說，因為每個種族屬性能力不同，每選一次新種族就必須重新適應新的作戰方法，加上英雄本身不同職業的配合，這個遊戲至少可以組合出448種不同的戰鬥策略，耐玩性十足。

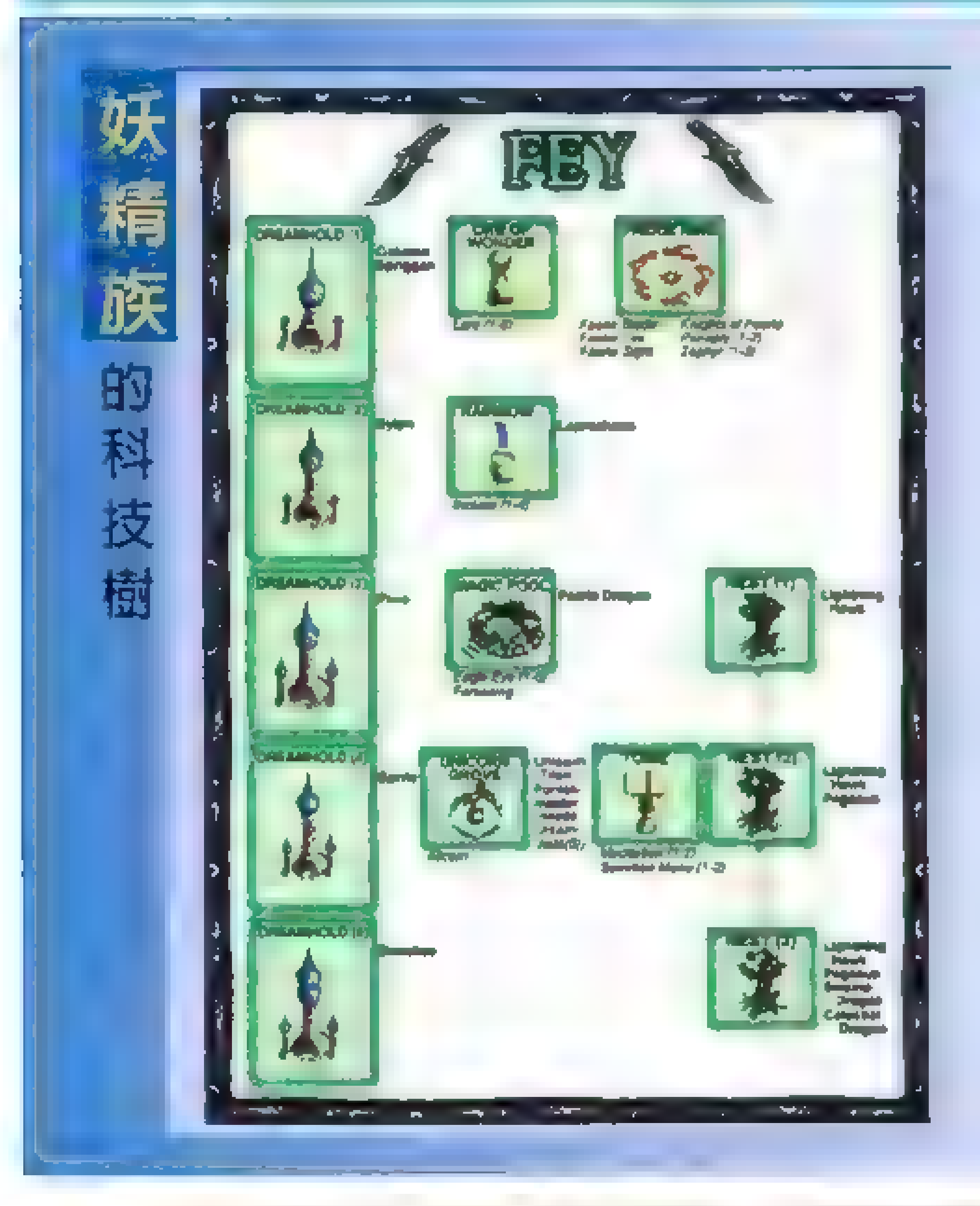


閃閃發亮的是裝備或道具物品

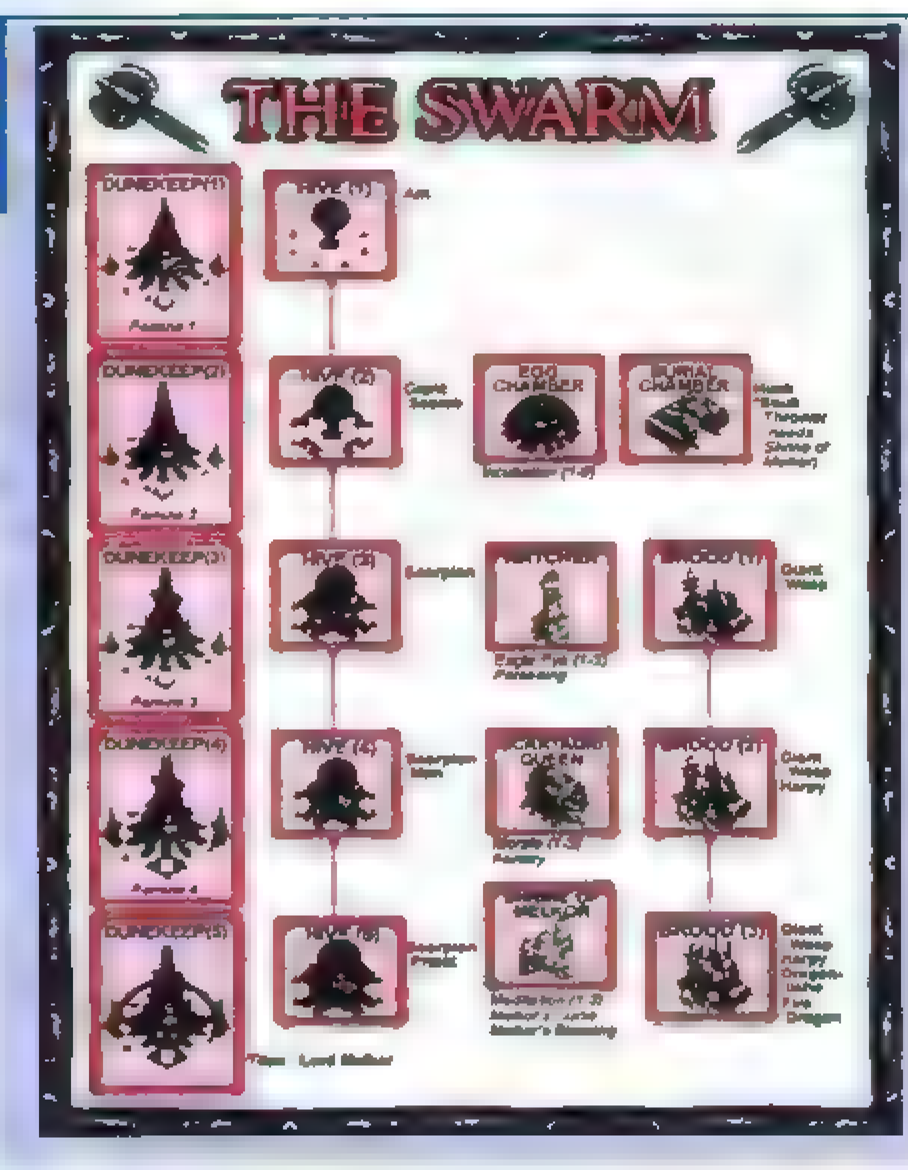
紅旗飄揚的指標是敵軍的城堡！

角色可經由培養而成為英雄

大多數的即時戰略遊戲因為本身的難度，加上每關都要重新培養兵種，研發科技樹，嚇跑了不少慕名而來的玩家，《戰神 狂神天威》為了為這些玩家提供了一個特殊的設定，遊戲中的英雄，也就是主角，可以藉由戰鬥吸取經驗值而成長，每提昇一次等級，都可以選擇增加一點能力值和一點技能等級，可以學習的技能是由英雄的種族和職業決定的，增加能力以後產生的影響在遊戲中都有即時而明確的說明，只要看清楚想明白，不至於發生錯誤的情形。其中魅力這個數值，影響了隨從的數量，魅力愈高，可以攜帶的隨從愈多。所謂的隨從，是和英雄一樣可以藉由戰鬥不斷升級，帶到下一關繼續戰鬥的角色。

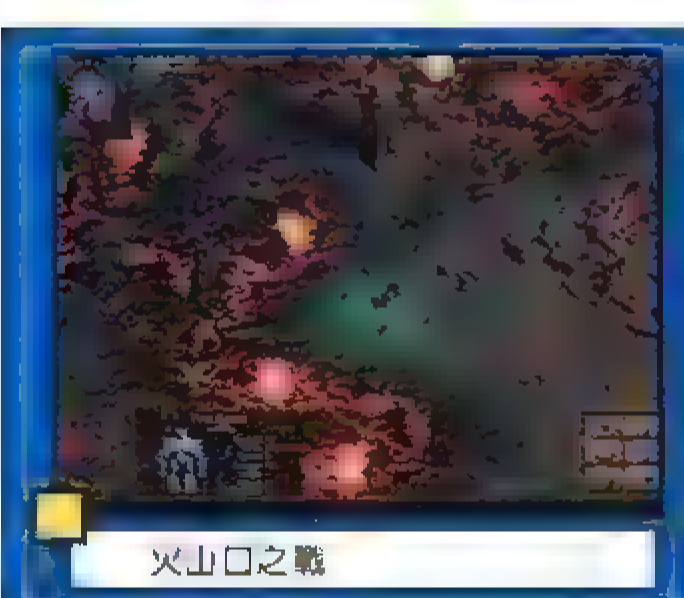






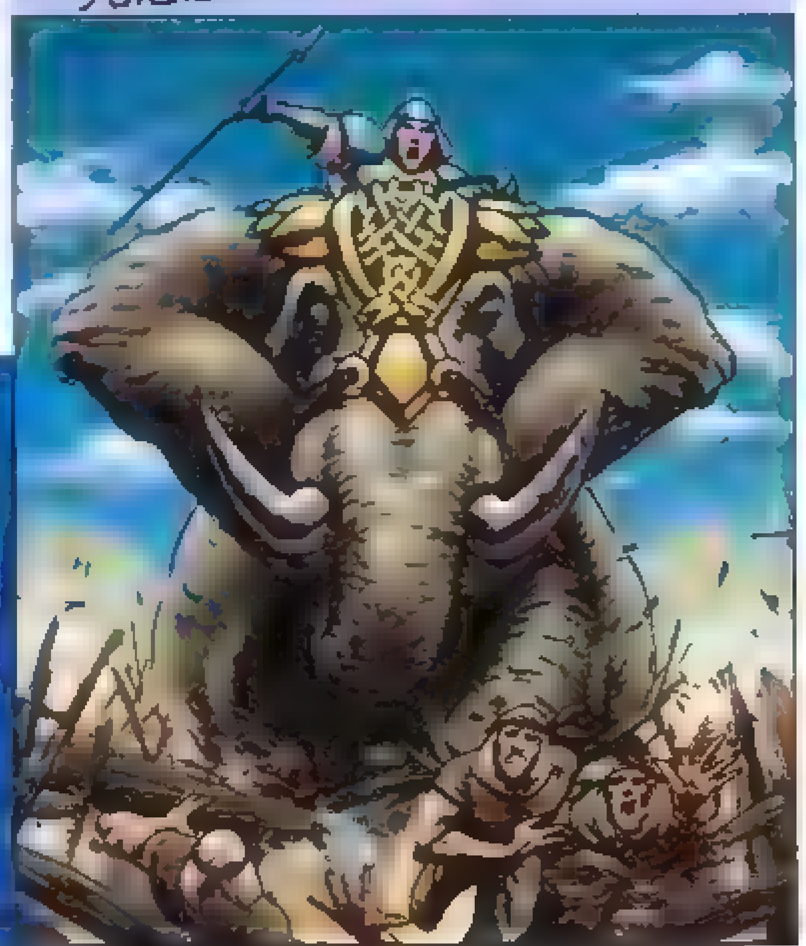
不擅長即時戰鬥的玩家可以藉由不斷練功（這個遊戲隨時都可以練功）提昇英雄和隨從的能力，把這個遊戲當成動作角色扮演遊戲來玩，如果英雄夠強的話，甚至可以不必花心力在蓋建築物和採集資源上，直接帶著隨從殺進敵營取對方英雄首級就過關了。喜歡追求刺激的玩家也不必擔心不小心把英雄等級練太高，因為遊戲中也為這樣的玩家提供凍結英雄等級，讓英雄無法升級的功能。

和前一代不一樣的是，這一代英雄升級是即時的，在戰鬥中經驗值累積夠了就會立刻升級，不需要等到任務結束之後才升級。當英雄在戰鬥有即將陣亡的危險時，不需要擔心，只要撐到升級，HP會立刻補滿，降低了遊戲的難度。


火山口之戰


牛頭人英雄面對弓箭手毫無懼色

光憑蠻力就能戰鬥的象兵



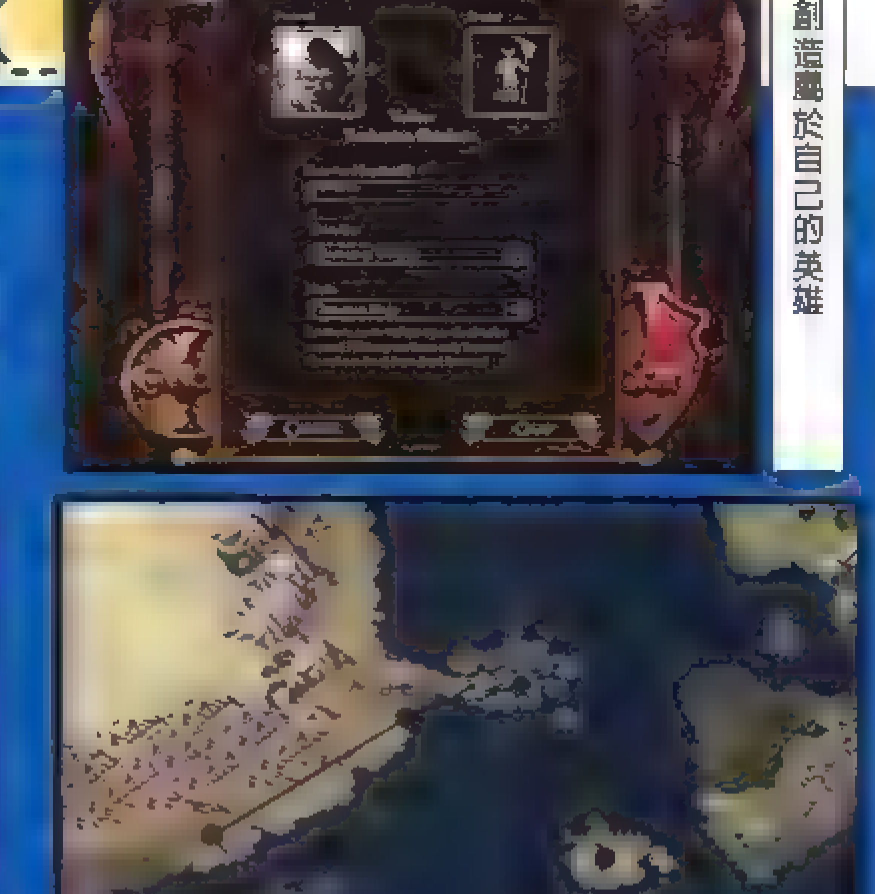
自由型態的戰役組織

[illegible]





象兵團出戰勝利手到擒來

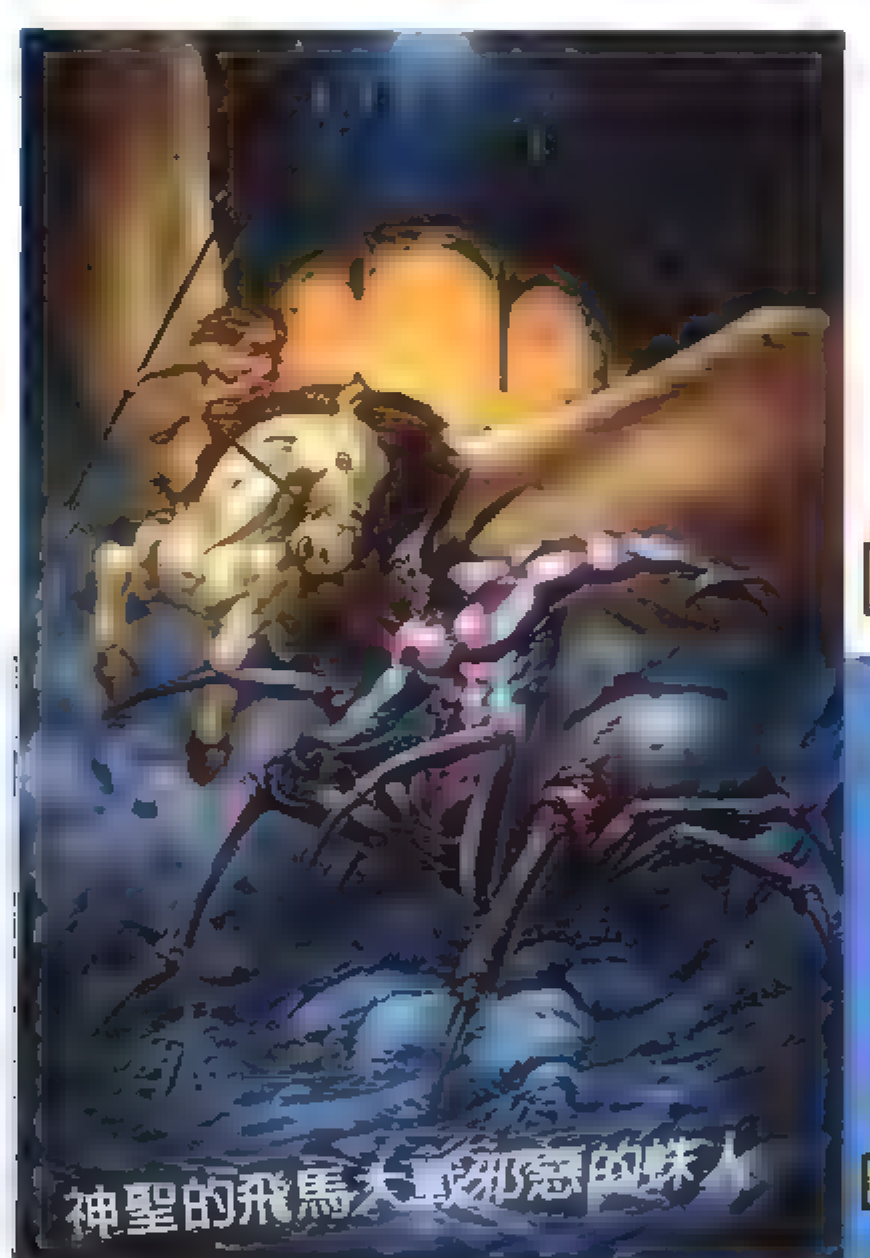


創造屬於自己的英雄

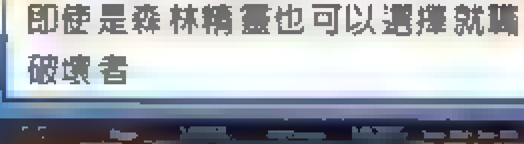
戰役選擇地

編輯出屬於你的個人化英雄

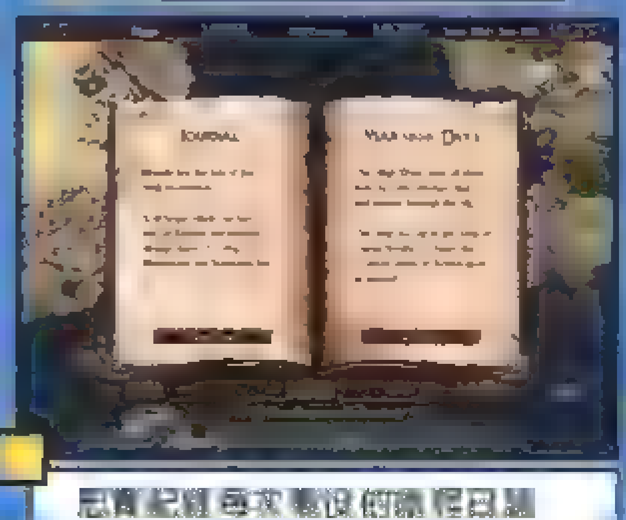
利用編輯器編輯出一個屬於自己風格的關卡，傳上區域網路提供給大家玩樂，已經是即時戰略遊戲的基本功能。可是，雖然地圖事件是自己編輯的，操控的角色卻是連線之後由系統發下來的，不免令人覺得遺憾，單機上的角色練得再強，也只能到討論區說說炫耀下，萬一角色練得太神了，說出去也許還會被人當吹噓，《戰神：狂神天威3》了解玩家的心理，設計上特別允許玩家將單機上的角色帶上區網使用，由於這個遊戲單靠種族與職業就能組合出四百多種英雄，再加上每個玩家選擇修練的技能不同，一樣身份的英雄卻使用不同的技巧，組合總數說有萬種也不為過，玩家既可以抱著見識並打敗各式各樣英雄，以證明自己實力的心態連上區網。更可以抱著在茫茫人海中，尋找和自己志同道合選擇同樣種族、職業，練就相同技能的網友為樂。



神聖的飛馬大戰邪惡的蛛人



即使是森林精靈也可以選擇就職破壞者



忠實紀錄每次戰役的歷程日誌

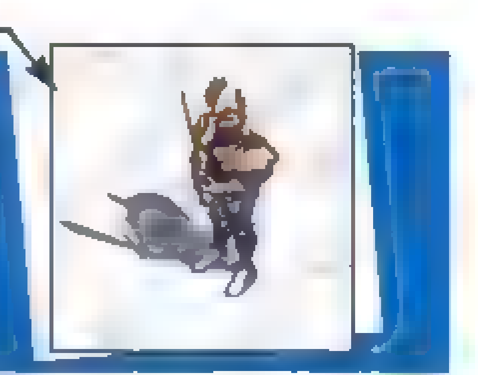
施法保護自己

力拔山河的巨神兵

《戰神：狂神天威3》為了讓玩家體會辛苦的代價，特別設計了一種名為「神兵」的兵種，在各族的傳說裡，他們各自擁有一段屬於自己的故事，是各族的守護神。遊戲中無論處於多麼劣勢的環境，只要能支撐到神兵生產出來，就有立刻轉敗為勝的機會，以下，就簡單的介紹新種族的神兵。

1 騎士一族

[illegible]



2 帝國一族

分裂之後的帝國一族，得到[illegible]之王的戰士神來作為神兵，也許同樣因為都是人類的緣故，帝國一族的神兵和騎士一族一樣是用大砲去攻擊，雖然表面上帝國一族的神兵戰鬥力遠不如騎士一族，但它卻是所有採用遠程攻擊的神兵中攻擊力最強大的，而且射程相當長，只要控制得當，不要讓它過度前進，是可以在不損失一點HP的情況下，為英雄們殺敵立功的——不過它的HP是所有神兵中最低的



3 斯錫族

[illegible]



4 蟲族

蟲族的神兵被稱為瘟疫之神，在各地散播蟲害，降低農作物收成是它的專長，蟲族的能力在四種族中相當偏低，是個重視以量取勝的種族，他們的神兵也和他們一樣，雖然從它那龐大的身軀上看不太出來，但是它的HP幾乎達千點，是所有神兵之冠，而戰鬥力也很快趕上騎士一族的神兵同列前三名之一，並且沒有特別的弱點。



5 蠻神一族

[illegible]





這場閃電打下來讓我損失了好幾個的兵員

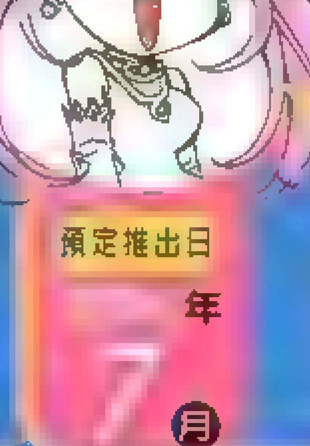


連史前生物也要來加入狂神天威的世界……

超魔法大戰

Cross Nermit

研究製造所：EnterBrain　販賣流通所：光譜資訊
遊戲類型：角色扮演　科技需求：P-400、128MB



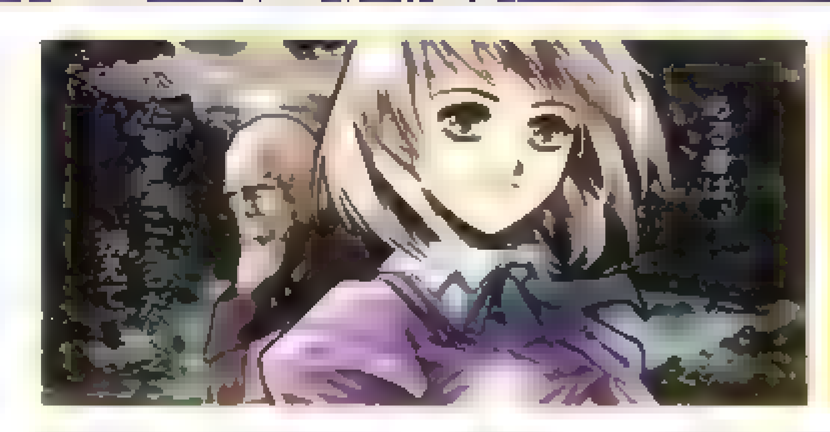
預定推出日 7 年 月

哇！「光譜資訊」與「EnterBrain」近期又將合作推出一款以神話故事為背景的美少女角色扮演遊戲—《超魔法大戰》！遊戲中將以賢者的學校—「艾爾納梅斯」為主要舞台，故事也由此展開。玩家將扮演老師，藉由指示學生冒險的方向、學習新的技能以及分配魔法道具，來培養各神話職業中的頂尖佼佼者，可別小看這款風格奇幻的RPG，這可是自由度極高的學生育成遊戲呢！

美麗奇幻世界　豐富你的視覺聽覺

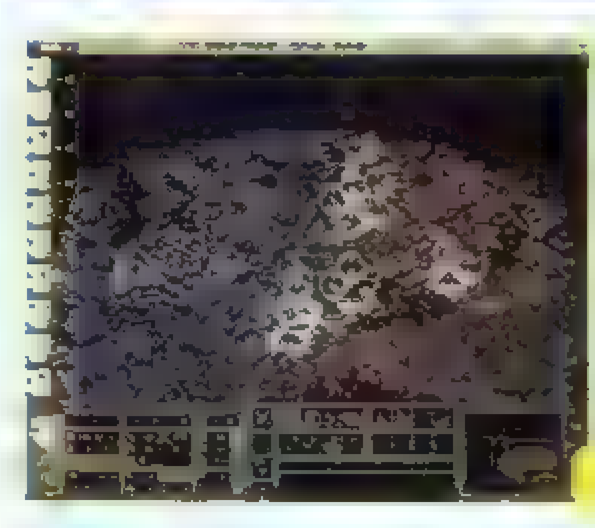
《超魔法大戰》這一款獨特神話風格編織而成的美麗奇幻世界，加上擁有豐敵眼神的角色們凜凜英姿、氣氛十足的背景美術及魔法效果、厚重主幹與纖細風格的故事劇本，以及多位偶像歌手、甚至擁有「女神之聲」的聲優陣容，絕對是EnterBrain作品中最著名的角色扮演遊戲代表作。而且遊戲還特別邀請了工畫堂御用的音樂製作人—齋藤博人，全權負責設計遊戲背景音樂，相信這一款集日本優秀製作之大成的角色扮演，都可以給玩家一個不同凡響的視覺聽覺享受。





浪漫奇幻的世界，足以令人深陷其中

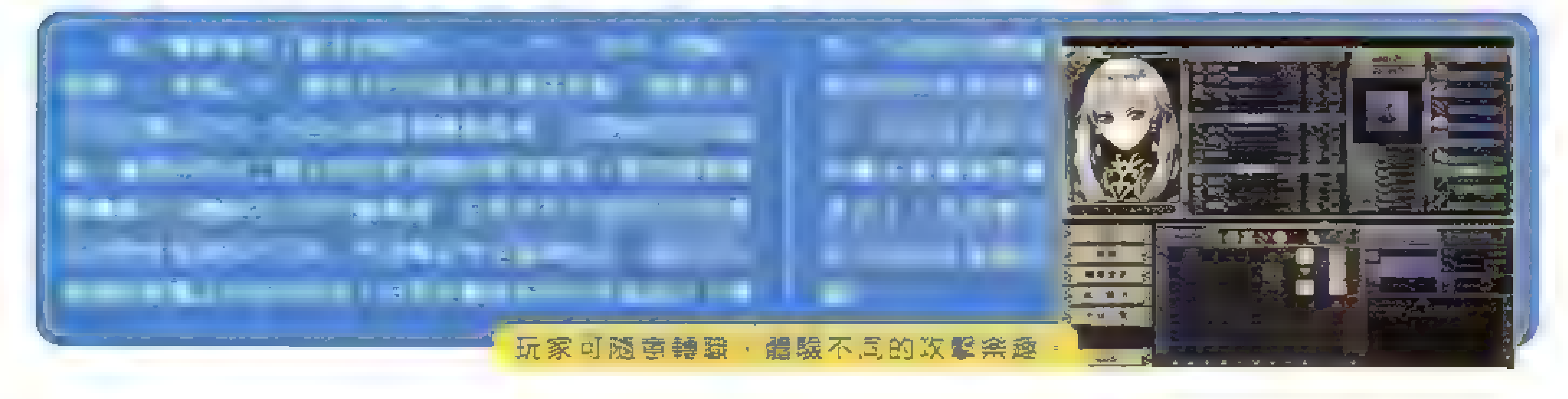
五大熱門職業　特色專長皆出眾



遊戲提供了5大職業讓玩家培養角色類型，有物理攻擊優勢的劍士、重戰士、獵人，還有魔法攻擊優勢的魔法師，再加上輔助型的僧侶，不管是遠近攻擊或是後援，都可以組合成自己眼中最佳的遠征隊伍。而且每一種職業在戰場上的表現，可以說是大相逕庭，例如：乍看之下「僧侶」似乎是個毫無專長的職業，但也卻能在不消耗半點MP的情況下主動回復同伴的HP，而且眾多的輔助魔法中，不僅可以提升團隊的防禦力，還可以提升整體移動速度等等，而「獵人」的視野遼闊、移動速度快，往往能搶得先機，可是隊中最重要的偵查角色。

有五大職業可以選擇，可以把角色培養成自己喜愛的類型哦！

三轉光明或黑闇　全視玩家喜好而定

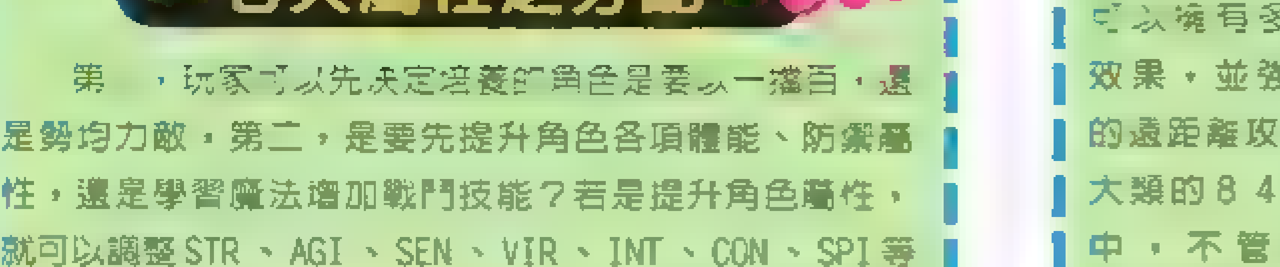


玩家可隨意轉職，體驗不同的攻擊樂趣。



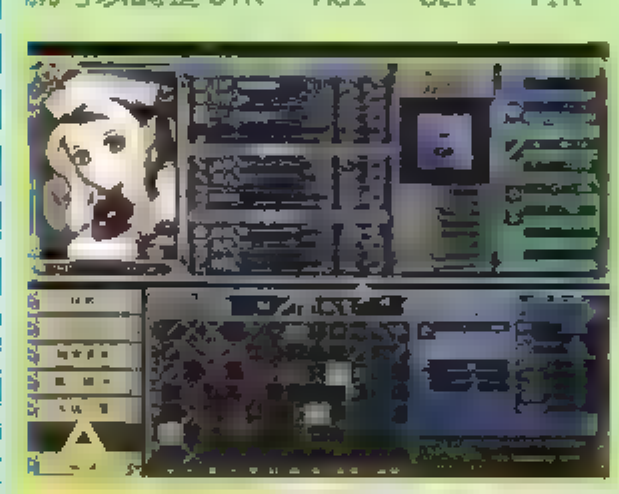
經驗值之善用 體能屬性或魔法技能

在每一次的冒險結束或是上課教學後，都會得到團隊的經驗值累計，以及物品道具的得寶統計。因為經驗值的分配彈性大，所以每一位玩家所培養的隊伍特色也不盡相同，除了角色屬性升級需要經驗值之外，魔法的學習也需要經驗值。

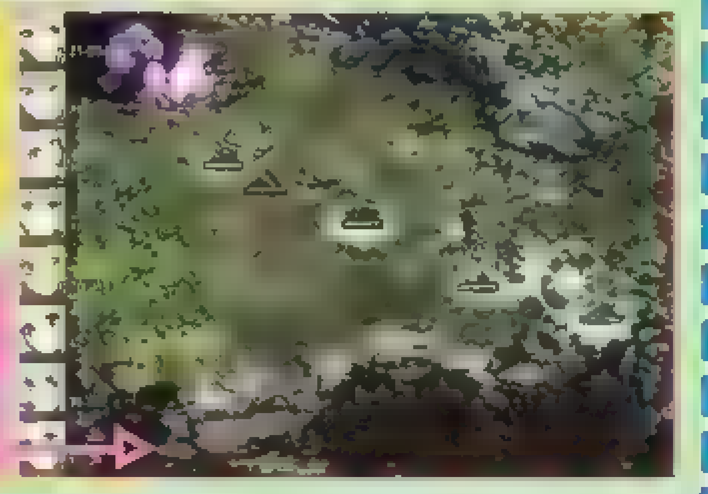


七大屬性之分配

第一，玩家可以先決定培養的角色是要以一擋百，還是勢均力敵，第二，是要先提升角色各項體能、防禦屬性，還是學習魔法增加戰鬥技能？若是提升角色屬性，就可以調整STR、AGI、SEN、VIR、INT、CON、SPI等7大屬性（很眼熟吧~~有玩過RO、神之領域的一定知道^0^），進而影響到HP、MP、命中、威力、迴避…以求快速提升角色的職業特性及物理攻擊。



想要提升角色的屬性就得付出經驗值



[illegible]

魔法技能之學習

另一方面，若是將經驗值用來學習新的魔法技能，就可以擁有多種攻擊效果，並強化魔法的遠距離攻擊，12大類的84種魔法中，不管是防禦性、輔助性還是攻擊性的魔法，實質上的效果再加上華麗的施展畫面，都為遊戲營造出史詩般的恢弘氣勢。究竟要如何因應戰場的變數來培養角色，就是一個很靈活的思考層面了。



寶貴的經驗值也是用來學習魔法的籌碼。



12大類84種魔法 體驗魔法多樣化

想要學魔法，還得要有一定的慧根呢！從戰鬥及上課的過程當中，角色將會不時的悟出新魔法技能，悟出之後用經驗值來學習，才真的算是學以致用哦！

屬性之十二大分類

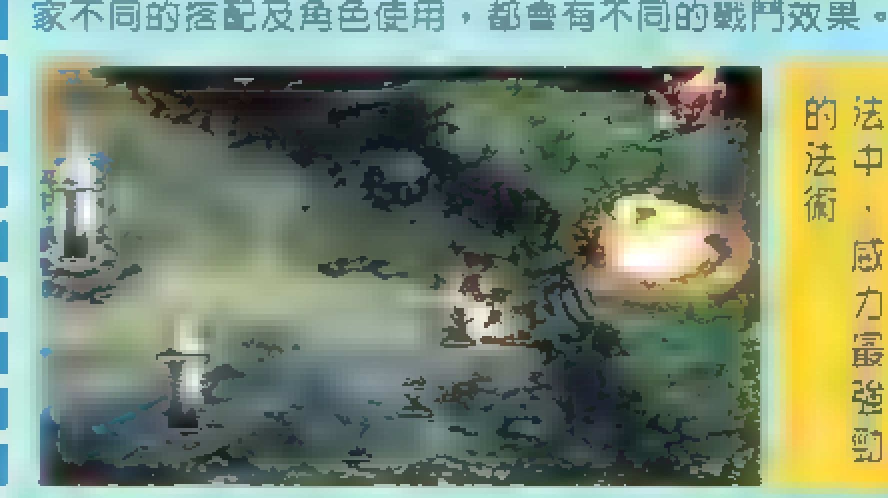
遊戲中的魔法依屬性可以分成輕、重、表、裡、光、闇、無、地、風、水、火、奧等12大類，而且魔法不再是「僧侶」和「魔法師」的專利，「劍士」跟「獵人」也可以擁有一手好本領，若是隊伍中的僧侶不夠，或是嫌他們遲緩的移動速度跟不上自己衝鋒陷陣腳步的話，就可以先學個初步的光之魔法，不無小補的為自己治療一下。



除了僧侶與魔法師，這次連劍士與獵人也可使用魔法。

魔法之相生相剋

12大類的魔法各有優勢，火系魔法攻擊力強、耗損MP值高，水系魔法帶有冰凍效果，地系魔法防禦效果極佳，風系魔法整體威力小，但能增加群體迴避效果……等，而且相剋的魔法類別也無法同時使用，像是火與水、光與闇、輕與重、表與裡，其箇中的奧妙，隨著玩家不同的搭配及角色使用，都會有不同的戰鬥效果。



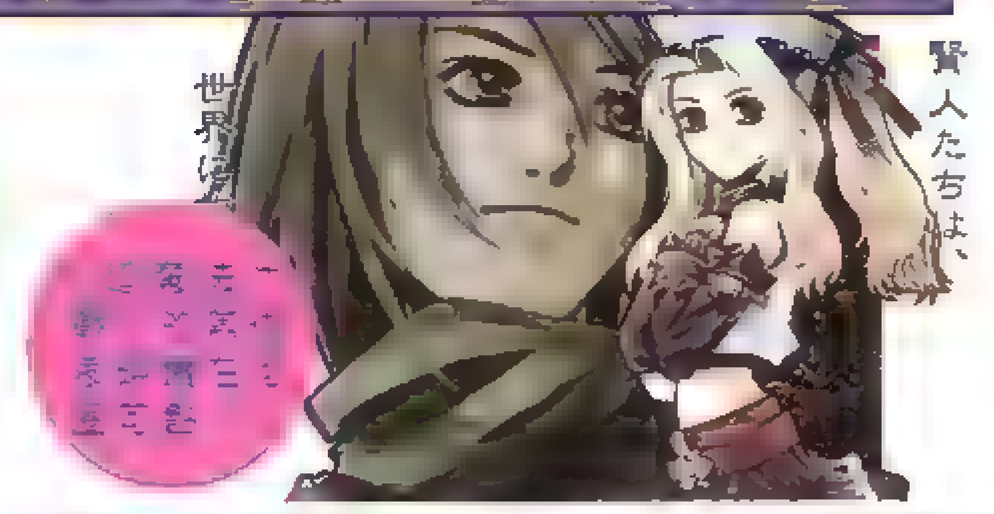
火系經常是所有魔法中，威力最強勁的法術

超強陣容 創造綺麗幻想世界

遊戲囊括了30位學生角色，不管是性格還是美術設定都獨具特色，而且還會隨著職業的不同而更換服裝，再加上華麗多變的魔法施展效果，讓玩家在育成的過程中，享受真心付出及展現成就的榮耀。聲優部分，請來了多位歌手－中原麻衣、倉田雅世、今井由香，以及贏得「女神之聲」美譽的井上喜久子、代言秋之回憶檜月彩花角色的山本麻里安等女聲優，男聲優則有扮演幽遊白書飛影一角的檜山修之、聲優經驗豐富的保志總一郎，讓美術筆下的人物栩栩如生。音樂製作更是請來曾經擔任工畫堂數款作品的音樂製作人－齊藤博人，他恣意運用各種曲風創作的手法，使得音樂整體在動感緊湊中，不減一絲絲的溫柔情感。



《超魔法大戰》的整體感覺也有待玩家親身體驗



最後的淨土 艾爾納梅斯

話說，故事的源由是如此的：在學舍－艾爾納梅斯的四周，圍繞著連賢者們也無法擊敗的敵人，賢者們不由得憶起了自己年少時，以賢者為目標而所挑戰的點點滴滴，面對那些尋求幫助、幼小而顫抖的手，以及充塞胸中的過往回憶，賢者們在心中立下了誓願，此時此刻，若是沒有人能夠支撐下去的話……而學舍內幼小、充滿夢想的赤子之心，正是孩子們與軍屯之物對抗的力量。溫暖的壁爐中搖曳著溫柔的火焰，小小的屋子裡，他們邂逅了彼此，憧憬著賢者的孩子、有著不堪過往的孩子、孤苦無依的孩子，還有為了逃避戰火而來的孩子們……雖然各各稚氣未脫，卻都擁有著各自的想法及信念。在這所有人稱為「故鄉」的可愛地方，他們相識相逢，並且一致希望，終有一天他們能夠成為賢者，為老師們出一份心力。



魔法的的特效可說相當炫麗。

到底會有多少角色可供玩家養成呢？真令人期待

角色介紹





[illegible]

年齡

18歲

介紹

沉穩、冷靜，態度優雅的少女。[illegible]扮演著慈母的角色，總是對年幼的孩子們付出關愛，然而面對違反道德規範的情況，絕對不會寬貸。由於受護[illegible]嚴厲管束，又因為嚴厲對待而更加地愛護。外柔內剛的個性，就是她的生活方式。



[illegible]

年齡

14歲

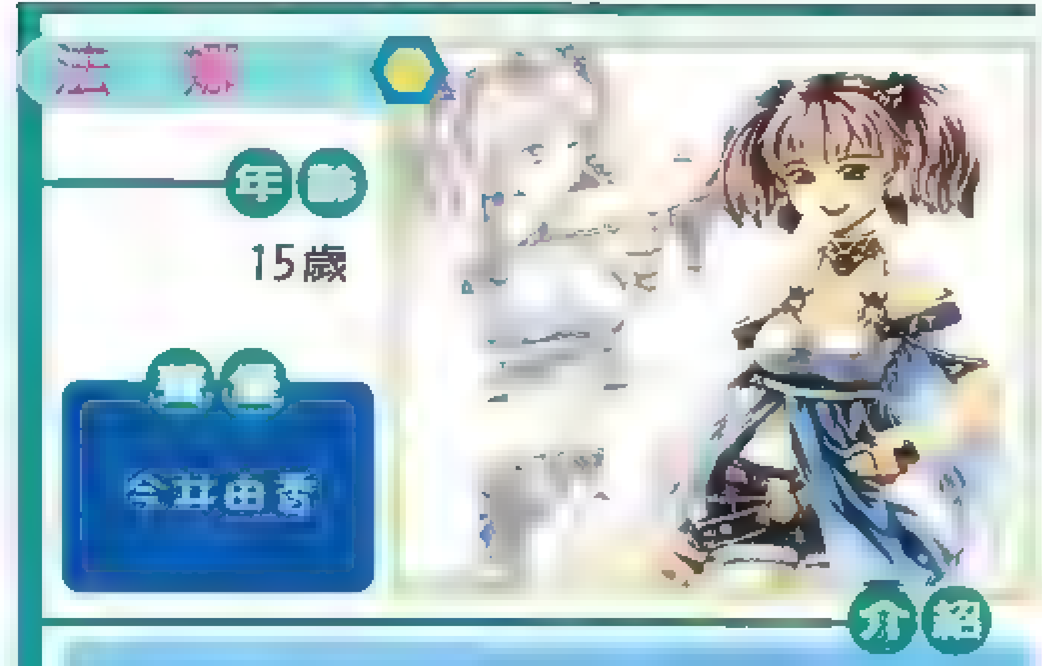
介紹

[illegible]有來自於委員會長的指示，真摯的態度並沒有[illegible]、她有著嚴肅的印象。但她執意認為「與別人分享討論自己的情感，是一種軟弱與幼稚的表現」，所以當那過分堅守尊自的心靈，突然間受到了打擊時，心中積藏已久的各種想法將湧之潰堤。



介紹

文靜的少年，擁有一對彷彿在等待著什麼的成熟眼神。身為僧侶的支柱，必須努力撐起「純潔之盾」，這是誰也無法抹滅的事實。一心一意，不斷地努力的伊里安，雖然總是在挫折中盈起淚光，但伊里安仍默默地祈求，默默地修行。



介紹

毫無造作的笑容天真爛漫，她是東征四王之一的公主。從來不恐懼、不怯懦、不退縮，威風凜凜、英姿颯爽的她，在這樣環境下，卻從來不曾表現出籠中鳥的喪氣模樣，臉上總是掛著永不消失的笑容，給予身邊的人們勇氣與信心。



介紹

年幼時被戰火奪去摯愛的家人，在白銀的雪原上以自己的血刻印，立誓要報仇的少女。她毫不猶疑的言行舉止、不委曲求全苟活的態度，也許都是因為她背後高潔而冷澈的信念在支持著她吧。



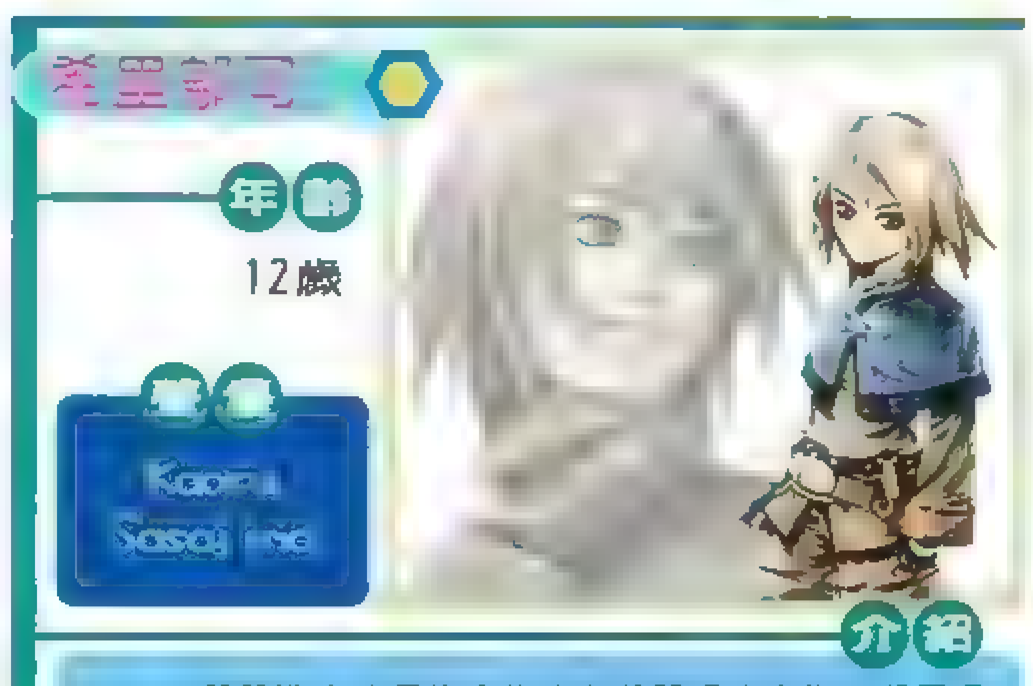
介紹

沉默的重戰士，年紀輕輕就被破格拔擢為謬斯家族獨子的護衛，後來迫於戰亂離開了祖國，來到艾爾納梅斯避難，為了與主人保持距離，進入了「聖瑟維艾斯」求學。



介紹

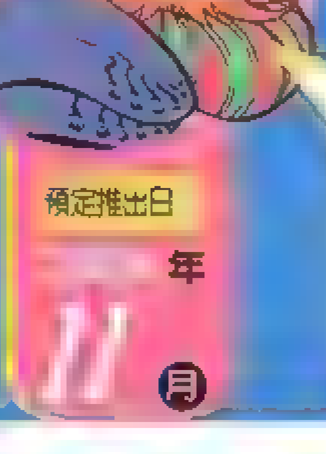
憑藉著那想成為賢者的堅強意志，以及比一切都要深厚的，對「純潔之盾」的感情。那真摯的眼中沒有任何迷惘，為了對年幼的後輩以身作則，嚴格自律的奧吉爾，將被殘酷地毀滅的祖國深藏在記憶中，走向了自己所深信的道路。



介紹

在聲勢浩大的貴族家族中有著閃耀的人生，卻反過來選擇痛苦的道路，雖然有著天賦的魔法才能，卻拒絕進入智慧的殿堂「帕拉達因」，只因為他討厭這種順著現實條件去走的行為。

星際大戰：共和突擊隊



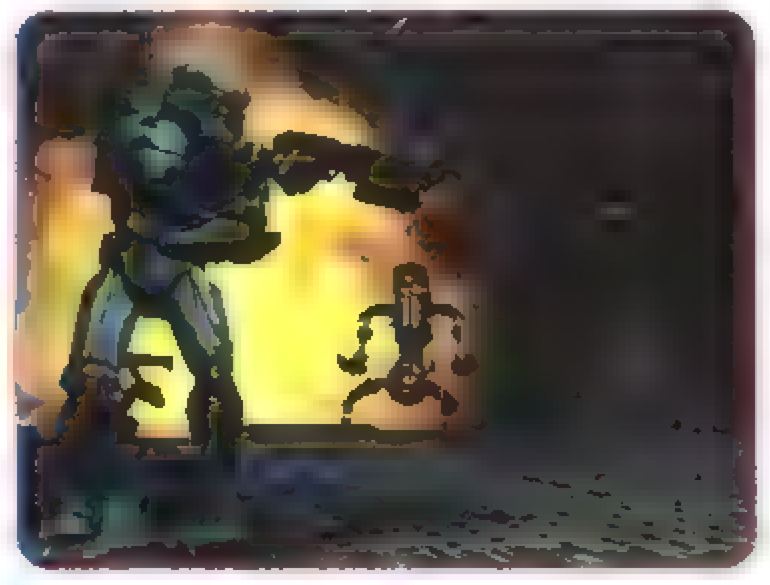
研究製造所 LucasArts　販賣流通所 未定
遊戲類型 第一人稱動作射擊　耗材需求 未定

預定推出日 年 11 月

每年LucasArts都會為「星際大戰」設計新遊戲，當然今年也不例外，除了先前介紹過，授權給Pandemic Studios製作的《星際大戰之先鋒戰場》(Star Wars：Battlefront，暫譯）外，LucasArts本身也製作另一款第一人稱的射擊遊戲，其名稱為《星際大戰：共和突擊隊》(Star Wars：Republic Commando，暫譯），故事劇情是介於二部曲及三部曲之間，有為三部曲暖身的意圖在^^，也因此玩家可以看到許多二部曲出現過的機器人、人種，是星際大戰迷不可錯過的一款遊戲。

擔任共和國突擊隊員

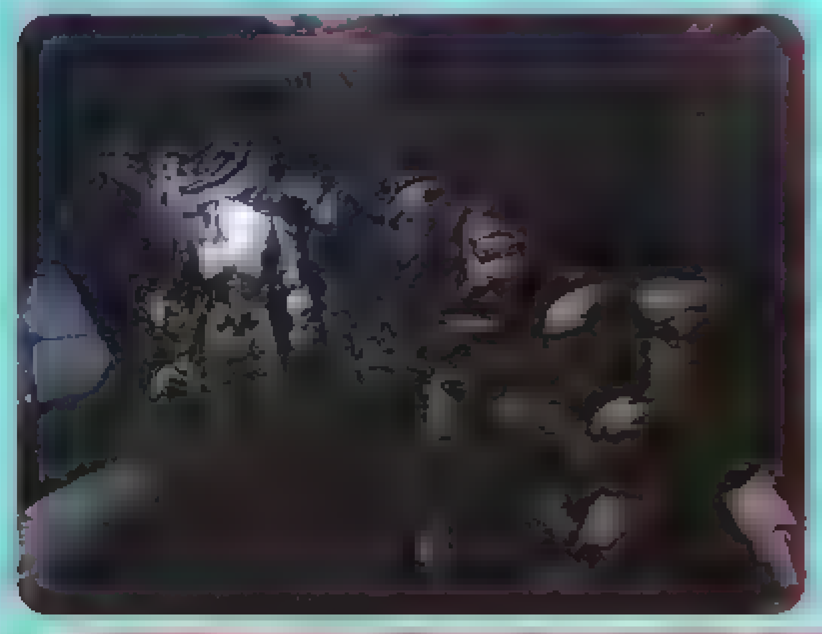
LucasArts預計在2004年11月推出的《星際大戰：共和突擊隊》(Star Wars：Republic Commando，暫譯），是一款第一人稱射擊遊戲，讓你擔任共和國內由四名突擊隊員組成隊伍中的一員，你直接控制某一位，其它三位將跟隨你，並提供必要的協助與掩護。你可以發出許多指令，例如搜索、摧毀、組隊、和其它狀況指令（如解除地雷）等。在人物特性上，你跟其他隊員沒啥兩樣，你也是隊伍的一部份。每一個任務展開前，都會以讓你如身歷其境般的簡報揭開序幕，例如有一個簡報是以一艘共和國砲艇準備降落某一地點展開，遊戲配音會告訴我們發生什麼事，我們也會看到其它砲艇開始集結，同時和向敵人開火。玩家將在遊戲中探索包括吉阿諾西斯(Geonosis）星球等八個不同的環境，遊戲也將賦予你執行發生在三大戰役內的各種任務，讓你的足跡[redacted]帶，並有機會拜訪武技人家鄉卡塞伊克（Kashyyk）的三個城市。





採用先進的Unreal 2003引擎

由於設計師採用升級版的Unreal 2003引擎，畫面表現十分出色，除了讓光影呈現冷酷的視覺效果外，角色也以高精密度三角形成型，能呈現豐富細緻的環境與各式各樣的特效。你將在遊戲中取得包括共和國突擊隊使用基本的槍枝DC-17M，以及次要武器如DC-15S爆破手槍（Blaster pistol）等超過十一種正規的武器，至於敵人知名的武器則包括特蘭德桑奴役者霰彈槍（Trandoshans Slaver Shotgun）和吉奧諾西安精銳部隊光束武器（Geonosian Elite Beam weapon）。遊戲的多人連線模式將很豐富，包括決鬥、隊伍決鬥和據點模式等。設計師將推出PC與Xbox兩種版本，PC版將提供透過網際網路連線的16人多人共玩，並提供內容下載服務，Xbox版將透過Xbox Live或System Link連線，支援2到16人共玩。根據描寫，遊戲發生在二部曲及三部曲之間，起於複製人攻擊，至星際大戰三部曲時結束，中間穿插了許多事件將這兩個故事串連起來。遊戲感覺起來和其它星際大戰遊戲有些不同，例如其中並沒有絕地武士，也沒有可扮演的星際大戰知名英雄。你和隊友都是冷酷的士兵，只關心任務能否完成，和隊友是否安全。





可以依照自己意願來完成任務

目前出版商對外公佈了兩個遊戲任務，首先是卡塞伊克，它是武技人的母星(home planet)。在這個任務中，突擊隊必須協助武技人驅逐一群分離份子(separatists)；第二個任務是發生在共和國攻擊艦的拘禁區內。前一個任務是在開放的環境展開，場景中充滿卡塞伊克的巨木；後一個則是發生在狹窄的走廊，看起來有些像星際大戰四部曲(Episode IV)裡的莉雅公主解救畫面。由這兩個截然不同的設計來看，推論遊戲將是精彩而多變。另外，擔任突擊隊員的你，除了擁有健康值和防護狀態外，你也可以看到隊友的健康狀況和相關位置。在隊伍控制上，你可以指揮他們進行攻擊或支援。在每一個關卡中會顯情境指標(context-sensitive points)，讓你可以下達更多的命令。例如，假若你發現一個能夠提供優越攻擊位置的高地，遊戲會讓你可以下達命令，要求一位士兵至該地點就位，然後伺機狙擊。更有趣的是，你所面臨的每一種情況都有不同的解決方案，你可以像藍波般地單槍匹馬玩遊戲，雖然會讓難度提高，但成功過關也不是不可能；或者，你可以在小事上讓隊友處理，大事自己負責；甚至可以躺著不幹，把任務全交給隊友去做。要知道，你除了有自己的武器外，隊友也是你的最佳武器。



主要敵人說明介紹

吉阿諾西斯人

蜂人(Drones)

雖然牠們是吉阿諾西斯星球上數目最多者，但蜂人的體型也是最小，而且擔任一般的勞工階級。由於數量優勢，他們在戰鬥中表現出色，但在一對一的對抗中，卻不是很棘手的敵人；但麻煩的是，他們很少單獨出現你面前。由於移動快速，且受到挑釁時敵意很容易被激起。雖然蜂人無法飛行，但能爬上大多數的地表，使他們具備多數種族所缺乏的移動能力。由於他們擅於躲藏在陰暗中，如果你害怕栽在這群令人毛骨悚然，而且具有蟲眼的恐怖份子手裡，將必須時時刻刻提高警覺。

戰士(Warriors)

戰士是吉阿諾西斯社會的主要士兵，牠們是我們在電影中所看到的生物之「惡魔化」版本。吉阿諾西斯戰士是「種族的」和「野蠻的」頭等class，牠們會造成所有人的焦慮和恐懼，大概只有勇敢的共和國部隊可以忍受牠們的威脅。任何不得不和這些外貌醜陋、古怪、昆蟲般的生物對抗的人，將會告訴你牠們是如何的銳不可當。戰士使用堅實的盔甲來防戰，並且擁有戰鬥的天份，會以致命的力量'Force Pikes'將敵人刺死

精銳部隊(Elites)

身形巨大的精銳部隊士兵比他們的同胞大很多，就基本的身體力量和戰術精緻度而言，稱得上是吉阿諾西斯部隊中最恐怖的份子。當蜂人和戰士勇猛地衝進戰場時，精銳部隊較喜歡留在陣後，等待機會看透敵人，此外，牠們也會透過視覺偽裝來混淆敵人。精銳部隊同時呈現野蠻與精準那種似乎格格不入的混合特質，讓他們更適合在戰鬥中一舉改變情勢。

【特蘭德森人（Trandoshans）】

特蘭德森人在「帝國大反擊」（The Empire Strikes Back）雖然只出現幾秒鐘，但觀眾卻立刻被這個穿著跳傘衣，且有綠色鱗皮的傢伙所吸引。此一爬行類的賞金獵人是特蘭德森物種的一支，由於特別地卑鄙，早已在邪惡的銀河圈裡出了名。和吉阿諾西斯人一樣，特蘭德森人亦有不同的類型，包括：

奴役者（Slaver）

以逮捕及奴役出名的特蘭德森人，把牠們的迫害延伸至全銀河的各種族。惡名昭彰、習於背叛、善於算計且無不留情的數百萬名特蘭德森人，終身在銀河的奴隸市場打滾。



傭兵（Mercenary）

大多數的特蘭德森社會捨棄大規模的軍事組織，反而較喜歡讓軍事組織維持在派系層次（factional level）內。另外，特蘭德森的領導人會希望要一個更有組織的、更容易控制的士兵團體，以維護牠們在外緣星域（Outer Rim）的家鄉據點。最強大的特蘭德森派系，會在徵募傭兵頁頭上更緊密合作。在特蘭德森人物種中，最有價值與效率的士兵，通常會選為傭兵。在交戰激烈時，例如在登上敵人之艦時，傭兵通常是第一個進，最後一個出者，提供了其它特蘭德森人的安全戒護。

清道夫機器人（Scaverger Droid）

嚴格地說，清道夫機器人並不是特蘭德森人，但牠們緊密地工作在一起，故被納入特蘭德森人裡。這些體型小的飛行機器人與Astromech R2機器了做了很多相同的工作，他們會從受損的結構物中，拾取散落的零件、元件、甚至是生物。清道夫機器人可迅速地從一個地點移到另一個地點，使用感測器和操作手臂來粹取其它人所需要的原料。雖然它們不是極端地聰明，但牠們對介面書（interface protocols）、電路圖和基本傳輸方式都相當熟悉。在偵測到敵人現蹤時，也們會把自己粘附在攻擊者身上，試圖干擾對方的電子系統。





【分離份子（Separatists）貿易聯邦】

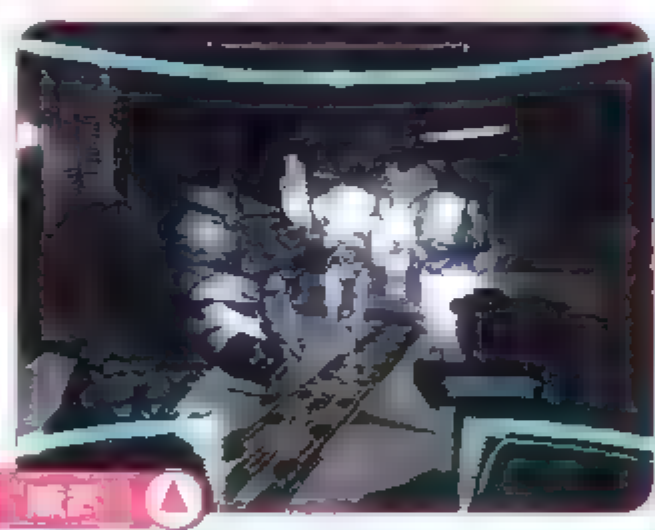
擔任突擊隊員的你真得是有夠衰，因為銀河裡絕大多數的居民都想殺你，而現在你還必須和機械人對抗。分離份子基本上源自於唯利是圖的貿易聯邦（Trade Federation），在貿易聯邦無法拿下納布（Naboo）不久後，這些機器人在複製人戰爭（Clone Wars）中被用來援助分離主義份子。

> 戰鬥機器人（Battle Droid） <

器人仍極富危險。牠能遵守命令，巡視週圍的環境，並且利用掩護。唯一的缺點是其脆弱性，如果被敵人的砲火射到幾次後，便會倒下。但問題是，

> 超級戰鬥機器人（Super Battle Droid） <

在看完正規的戰鬥機器人介紹後，你應該可以想像牠的「超級版本」到底有多麼可怕。無論貿易聯邦或獨立體制邦聯（Confederacy of Independent Systems）在何地發動戰爭，他們都嚴重倚賴超級戰鬥機器人。除了強壯的外型與穩固外，超級戰鬥機器人無論在攻擊火力或防護能力上都改進許多。



> 機甲兵（Droideka） <

假如超級戰鬥機器人會引起恐懼，機甲兵肯定會讓你手足無措。牠們具有厚實的護甲和強大的火力，讓牠們成為貿易聯邦部隊裡最令人駭怕的機器人。牠們亦是最可靠的機器人，能夠取走週邊敵人的性命而贏取勝利。雖然牠們宛如砲塔般地戰鬥，但也能夠捲縮成球形並在地面上快速地移動，一旦進入刀光全數都起不了作用，因此，你對這位敵人最好刮目相看，多帶點強大的火力吧！



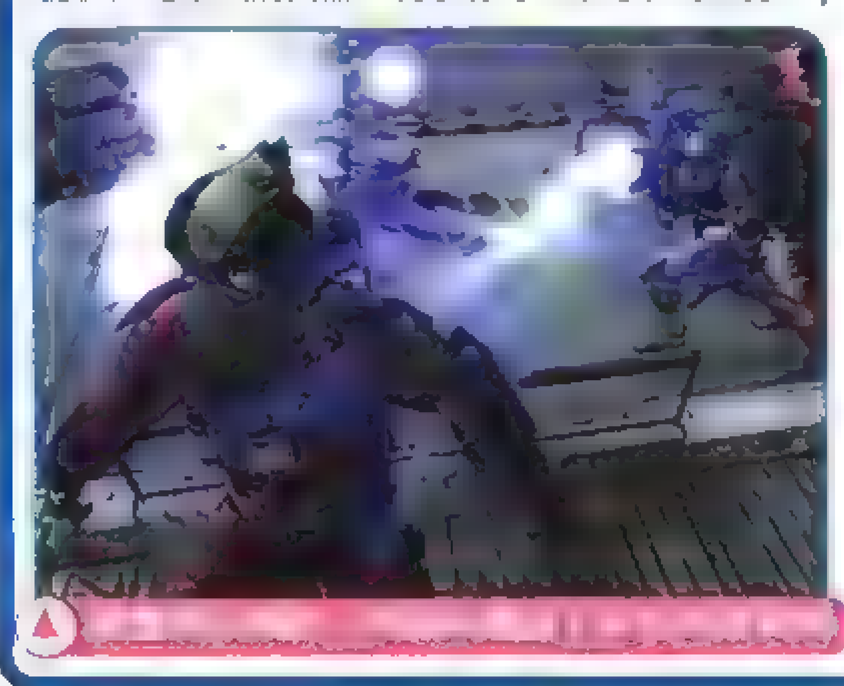
> 先進蜘蛛機器人（Advanced Spider Droid） <

它是另一種機械化和重護甲的殺人機器。先進蜘蛛機器人是目前得到的資料中最大型的敵人，它攜帶著一座迴擊雷射砲（booming laser cannon）參戰，而動機則相當簡單，顯然想要將共和國突擊隊殺死！假如複製人的殺人本領還不夠強，先進蜘蛛機器人絕對會給你一顆飛彈作為致敬，但它可能會摧毀你往後的日子。

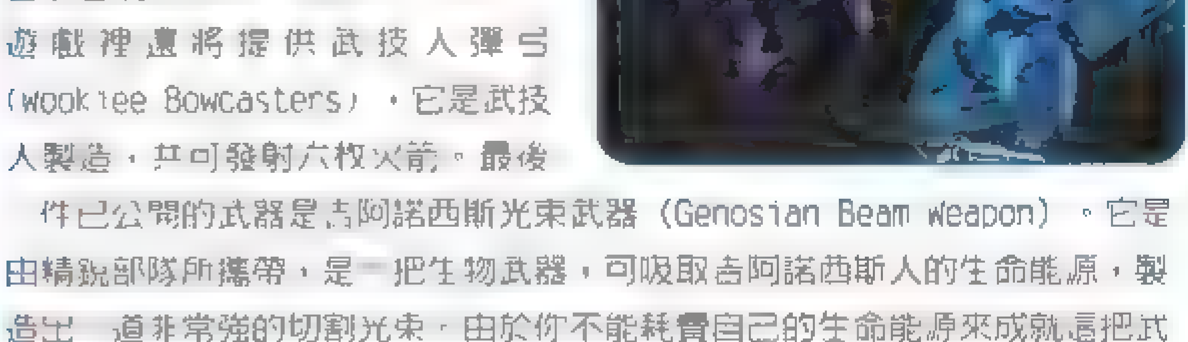


可使用六種敵營武器

以上是那些將和玩家對抗的敵人，至於你可用什麼和它們對抗呢？共和國突擊隊員有一把多用途的DC-17M連發式爆破狙擊槍（Repeating Blaster Rifle）可以使用。它有兩個配件讓它改變功能成火力強力的狙擊槍，或成為具穿透抗護甲的射擊槍枝。在必要時，你將能夠使用諸如DC-15S爆破手槍（Blaster Pistol）和熱雷管（Thermal Detonator）等星際大戰標準武器。更有趣的是，玩家也可以使用敵人的武器。遊戲中提供六種敵人的武器共玩家使用，你可以從被打敗的敵人手中取得。一般而言，大多數的這類武器是來自特蘭德森敵人手中，例如，特蘭德森的奴役者攜帶一把霰彈槍似的武器，稱作特蘭德森奴役者霰彈槍（Trandoshan Slaver Shotgun）。它在短距內具有強大的殺傷力，但長距就會失去準頭。特蘭德森傭兵配備一把半自動步槍似的武器，具備穩定的殺傷光束，但準確度也不佳。另外，傭兵也有一把激動槍（Concussion Rifle），這把離子武器能產生許多濺射殺傷力（splash damage），讓它很容易地幹掉一群敵人。另外，遊戲裡還將提供武技人彈弓（Wookiee Bowcasters），它是武技人製造，共可發射六枚火箭。最後一件已公開的武器是吉阿諾西斯光束武器（Genosian Beam weapon），它是由精銳部隊所攜帶，是一把生物武器，可吸取吉阿諾西斯人的生命能源，製造出一道非常強的切割光束。由於你不能耗費自己的生命能源來成就這把武器，因此你只能利用機會在它的能源被耗盡前使用而已。





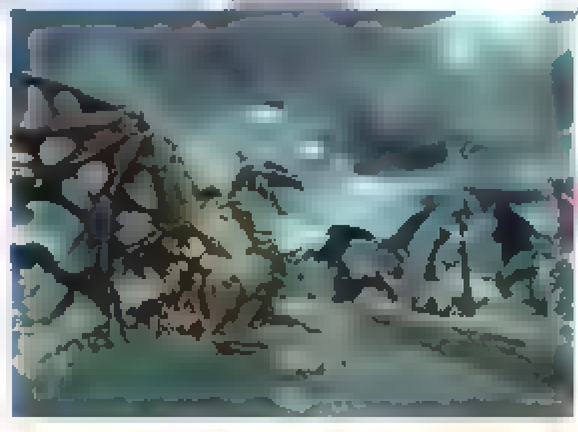




公會戰爭 Guild Wars



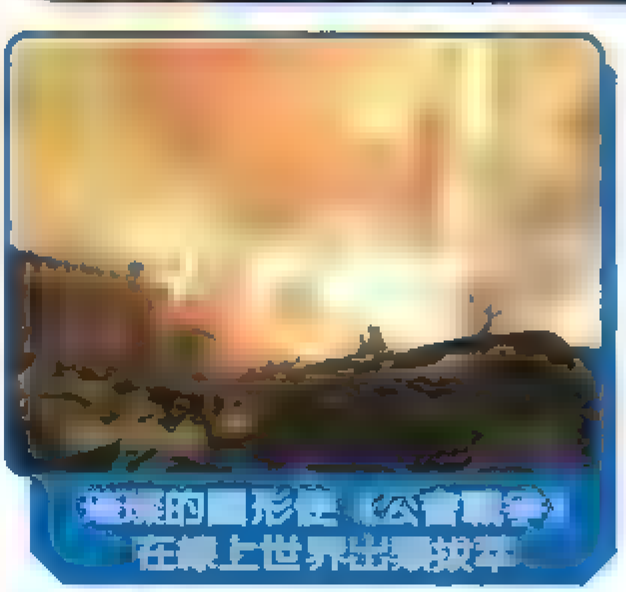
研究製造所：ArenaNet　販賣流通所：[illegible]
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：[illegible]





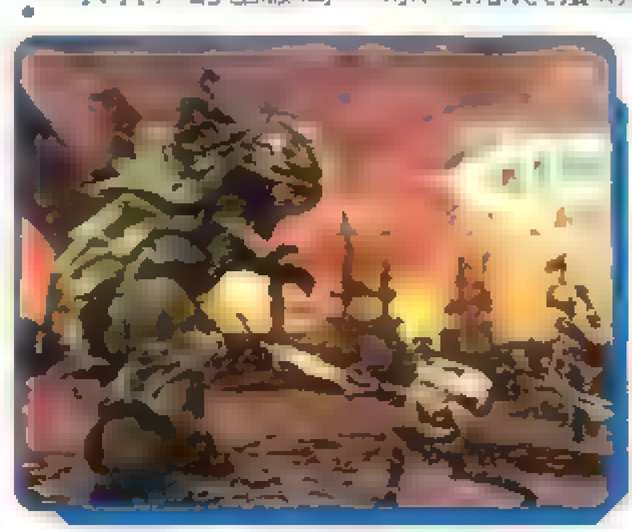
《公會戰爭》（Guild Wars，暫譯）是套競爭性的線上角色扮演遊戲，玩家支身進入遊戲冒險，可以從事合作性的團體戰鬥，或參與公會（Guild）戰鬥，它也是一套發生在幻想式3D世界的任務制遊戲。開發《公會戰爭》的設計團隊ArenaNet是《魔獸爭霸》、《星海爭霸》、《暗黑破壞神》以及Battle.net等Blizzard知名遊戲背後的設計團隊其中成員所創立，也是一家由Ncsoft完全擁有的子公司，成立於2000年3月，而《公會戰爭》為其第一部作品。

有口碑的新公司、新遊戲



獨特的圖形使《公會戰爭》在線上世界出類拔萃

ArenaNet的成員對線上遊戲所發生的複雜問題相當熟悉，也了解玩家的痛苦，針對種種問題，他們正創造一套可輕易學習、長期間玩下去，亦不需要玩家花數百小時練功的遊戲。今年，玩家終於可以在今年下半年看到他們所努力的成果，《公會戰爭》（Guild Wars）即將於2004年11月推出，值得一提的是，《公會戰爭》這套具原創性的遊戲，將以不向玩家收取月費（monthly fees）的商業模式來經營。附帶說明的是，Ncsoft正是線上遊戲天堂系列（Lineage 1.II）的出版商，而ArenaNet獲得Ncsoft的資金與援才得以開發出《公會戰爭》這款遊戲。由於線上幻想式遊戲幾乎都大同小異，因此玩家可能很容易就把它正在玩的遊戲拋諸腦後，但《公會戰爭》是有些本事讓它在賣場上鶴立雞群，特別是它那令人無法置信的圖形表現。



盡量減少新玩家與資深玩家的差異

《公會戰爭》是一套小型隊伍多人連線（small multiplayer teams）的遊戲，而且是全新設計來支持競賽式遊戲的作品。開發團隊避免提供標準線上RPG玩家對玩家（Play-vs-play）的設計，因為這種設計通常會隨機在玩家面前出現等級50的野蠻人來堵你，並且幹掉你的同伴，讓你功虧一簣，為之氣結。《公會戰爭》以一種獨特的技能系統來取代之，每一種技能都透過本身的優勢和劣勢來相互平衡。在進行任務之前，玩家選擇你想帶到戰場的八種技能。無論你進入遊戲玩了多久，你也只能以這八種技能來應付任何衝突，也就是說，一位非常新的玩家也和資深玩家一樣能夠贏得戰鬥。贏得秘訣不在於誰比較高階，而是取決於那一個隊伍挑選技能時是否夠完整。當然在遊戲裡泡久了的玩家將取得更多的技能，因此選擇性也比較多，但成功的戰術與戰略也是在戰場上所必須考類的。



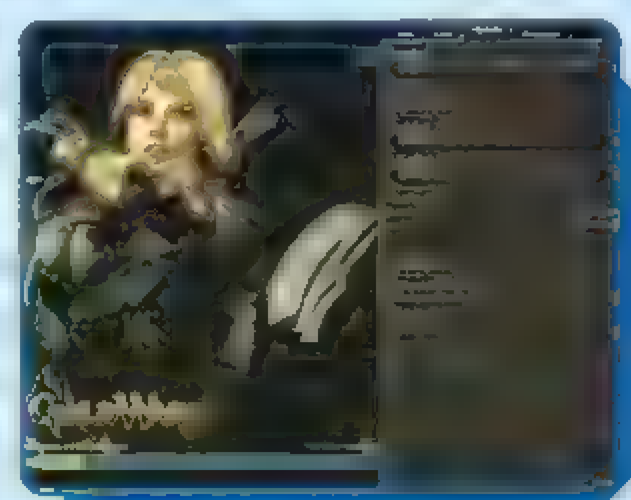
雖有精緻的3D人物與怪物但遊戲仍不失流暢感



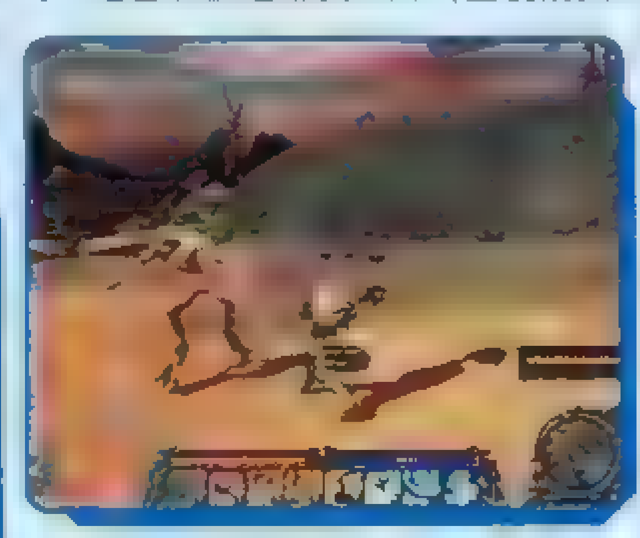
不收月費的線上RPG


遊戲裡的怪物也非泛泛之輩

《公會戰爭》的遊戲十分流暢，遊戲中沒有空曠的遼闊土地，也不會讓你花費長時間來建立經驗。你可以忘掉在其它遊戲中因練功造成你無法忍受的身心磨耗，或者其它浪費時間的設計也可通通忘掉。每一位玩家都可進入遊戲世界的大地圖，遊戲所要強調的任務都在裡面。你只要簡單地點選一個位置，角色就會自動地走到那裡。在每一項任務發生外的區域允許玩家迅速和那些有意完成同一件任務的玩家組隊。假如你只有十五分鐘的時間可以玩，你可以登入遊戲，迅速跳進任務地點，參加某一個隊伍，先玩一會，然後接著跳出遊戲，因為遊戲的步調進行十分快速，你不用四處晃才能等到好玩的東西。最後但也是最重要，《公會戰爭》將不會向玩家收取任何月費。當你買這套遊戲時，你將可進入整個遊戲世界（約提供30－40個任務，以及很多讓玩家聚集的城鎮）。之後，約每六個月，設計公司將會推出新的任務資料片（但沒說資料片的價格多少）。購買任務片將是選擇性的，但它可以讓你的角色進入遊戲世界的新地區，以及提供許多新的任務和技能。Aren-aNet表示，不買任務片的玩家，假如被其它玩家邀請，也能夠進入新的區域。《公會戰爭》遊戲引擎允許內容直接被玩家取得。此一新的價格模式應會降低玩家玩遊戲的障礙，並有助於讓很多新玩家玩這類型的遊戲。







超令人驚嘆的圖形表現

目前設計公司已公佈了《公會戰爭》的部份精彩的遊戲畫面，但若看到動態的遊戲畫面感覺會更不一樣。《公會戰爭》使用專屬的遊戲引擎，營造出大膽的街景和令人無法置信的光源。許多特效表現十分傑出。例如在光源的部份，玩家將可享受到它的“綻放效果”(bloom effect)，它可以創造一種在反射性表面上光亮部份的一種朦朧感，為遊戲營造出一種夢幻似、飄無虛渺的感覺，像是一幅有生命的幻想式圖畫。另外，具動態感的天空結合了由天而降的光芒，讓遊戲更呈現出電影畫面的感覺。ArenaNet下了很多功夫讓任務地圖具有史詩般的規模，遊戲引擎能夠不浪費玩家的電腦資源於不必要的三角形貼圖上，就可在老遠的地方呈現出目標方向。遠方目標，像一座巨大廢棄的神廟，似乎是被印在背景上，但當你越走近它時，它就變得越清楚，而事實上，它完全是你可以走進去的貼圖呈像區域。遊戲的美術設計讓特殊效果有了畫龍點睛之效，舉例來說，早期的任務是發生在廢棄的土地，其上妝點著斷垣殘瓦的破損建築物，從火紅的天空灑落通紅的火光，並且穿透霧層；茂密叢林內的陽腸小徑，彎延過色彩繽紛的林木和綠茵，高大的樹木在風中搖曳生姿。整體來說，遊戲的畫風營造的不真實，但它感覺起來真得像是一個魔幻之境

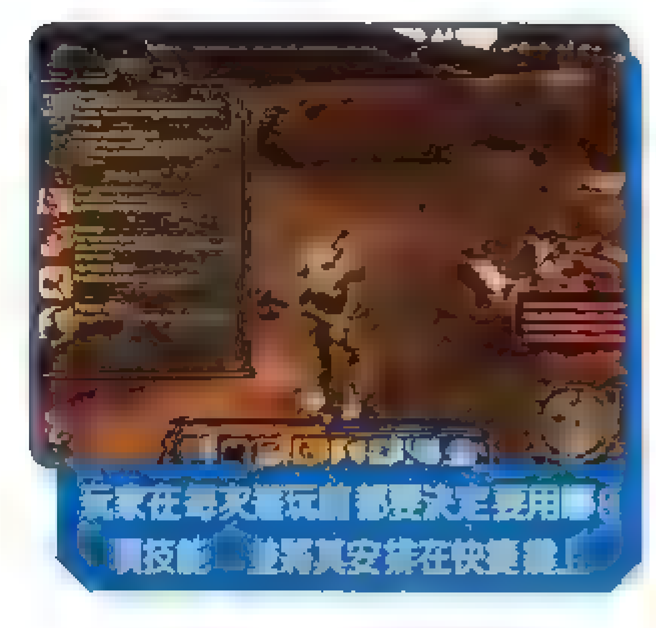




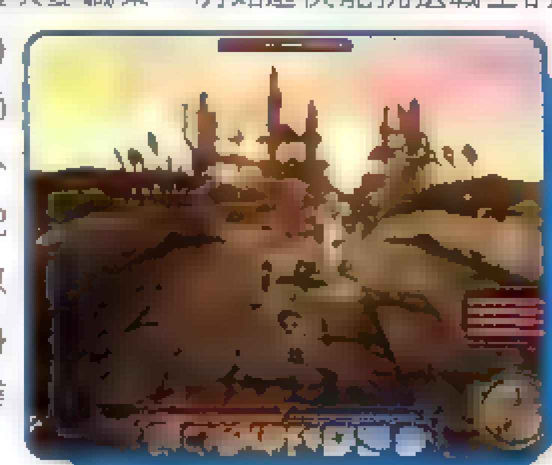




提供六類職業技能


玩家在每次進玩前都要決定要用哪8項技能，並將其安排在快捷鍵上

在《公會戰爭》裡角色創造的過程是相當直接了當。玩家可以從六種職業中選擇包括戰士（warrior）、遊俠（Ranger）、僧侶（Monk）、元素術士（elementalist）、死靈法師（necromancer）和催眠術士（mesmerizers）等角色來扮演。每一種職業都有他的特殊專長，例如僧侶擅長治療，催眠術士能夠封鎖或阻撓對手所擁有的技能，而元素術士則能施展最強大的區域性法術。除了主職業技能外，玩家亦能選擇一項次要職業，例如遊俠能挑選戰士的技能。任務成功與否大部份是取決於你的技能選擇，而你需要的是一支混合各種不同技能，而且可以相互搭配的隊伍。當然啦，你也可以設定角色的髮型、臉型、身材和外貌等。以下是各職業目前已知將擁有的技能。



元素術士 Elementalist

他是神秘知識的大師，能夠召喚無法匹敵的自然力量，依其命令行事。

代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

僧侶 Monk

神靈的僕人，僧侶使用禱告來保護、預防和恢復善良的同伴。

代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

死靈法師 Necromancer

死靈法師學習到如何從嗜血者身上汲取力量和與死亡者溝通，他們賴黑色法術及死亡惡精在戰鬥中協助他。



代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

戰士 Warrior

戰士是強人中的強人，勇者中的勇者。戰士有堅強的力量與韌性可承受無情的戰鬥。

代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

催眠術士 Mesmer

具備魔法與個人魅力，催眠術士可施法擊敗具殺傷力的敵人。



代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

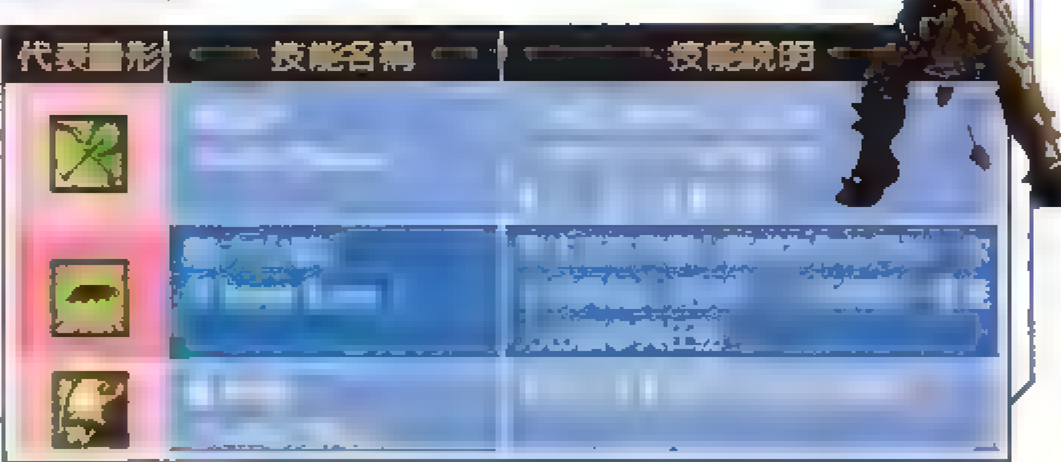


代表圖形	技能名稱	技能說明
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

遊俠 Ranger

遊俠是一位敏捷且聰明的倖存者，擅長射箭、潛伏、巡邏和與自然協調。





技能更多 選擇更多

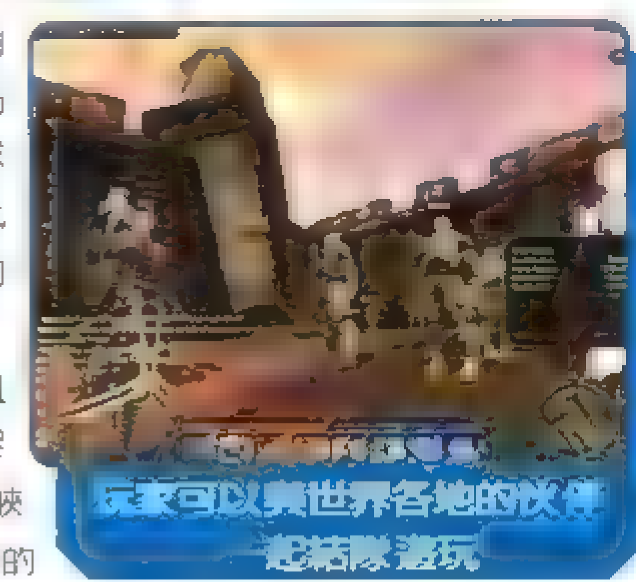
角色的裝備可以讓玩家自由選擇，武器也可以利用特定的方式進行升級，以適合個人的喜好。玩家也有可能在遊戲中找到染料，可用它來配色，進而創造個性化的顏色，你也可將這些顏色染在任何護甲或衣飾上，進而改變它們的色彩。在這種設計下，不同的玩家公會，有可能會有專屬的識別顏色。另外，玩家也可能創造所屬的標誌，可以將它貼附在衣物上。遊戲早期，角色將會擁有某些基本技能，在完成一些介紹性質的任務後，角色會開始進入遊戲裡的諸升天（Ascension）的階段。在那個時候，玩家將擁有足夠的技能可以選擇，好讓自己在這些任務中成為有用的人物。從那刻起，玩家可藉和其它玩家交易技能，或靠著完成任務來取得技能。你可能將學習到額外的技能，有些技能甚至很罕見，它將讓你就如何處理每一項任務擁有更多的選擇。這種設計有點像在紙牌遊戲中搜集魔法牌，而你必須為某一項任務準備好自己要出的牌。因為每一項職業都有70到80種技能可以選擇，高等級的角色將能夠獨自擁有超過100種技能自由運用。




衣服、髮型、裝備、武器甚至是顏色都可自由選擇

各式各樣的任務

任務在《公會戰爭》裡是最主要的重頭戲，從容易的單人任務到需要由八人組成隊伍，且謹慎運用戰術的高難度任務都有。某些任務是和電腦對抗，某些任務則是和其它玩家隊伍對決。在每一項任務中，都沒有固定完成任務的途徑，它也是遊戲設計的目標之一，目的是讓任務具有絕對的重玩性。例如，在公開展示的某項任務中，一連串電腦控制的敵人駐紮在玩家和目的地之間的峽谷。解決此挑戰的方案之一是，玩家必須協助某些僧侶在鄰近的山脊上重建投石機。為了達成這項目標，角色們必須攜帶零件至山脊上，這時，他們是無防衛能力，而必須受其它隊友保護。一旦這項投射武器建造好，它將讓底下的敵人難以應付。當然啦，假如玩家不想費心，而且對自己的戰鬥能力有十足的信心，也可以來個直搗峽谷的戲碼，以這種最直接的方法和敵人蠻幹一場。用何種方法來達成任務，全依你的隊伍決定。對大多數玩家而言，多人連線的任務是遊戲真正要強調的，多數的任務都讓某一支隊伍和另一支隊伍對抗，並且結合好玩的攻擊與防衛過程。每項任務都特別支援分成六隊的四十八名玩家來挑戰，每一支隊伍在防衛其領域時，均將設法摧毀其他人的基地。《公會戰爭》亦提供獨特的線上排名競賽，每天二十四小時不斷進行。贏家將能夠向上挑戰更高階的隊伍，直到和地區的冠軍挑戰。除了擁有榮耀外，在金字塔頂端的隊伍可以不斷得取得金子和獎賞。開發團隊希望能夠將勝利隊伍的隊旗插在遊戲世界的各角落。當你在等待一場多人連線競賽展開時，遊戲會提供小型劇情讓你保持娛樂感，例如讓玩家防衛某一個地區，直到清除攻擊該區的不死怪物。假如玩家表現良好，他們將能得到小獎賞，協助他們在任務展開時能離開該區，而這是《公會戰爭》遊戲哲學的一部份「片刻不得閒，永遠有事做！」


玩家可以與世界各地的伙伴一起結隊遊玩




ANIPARK
ACTOZ SOFT
生存遊戲．挑戰生存！
A3 part II
戰爭與愛情
全新職業－愛的弓箭手
百步穿楊的神射手，在可愛美麗的外表下，隱藏著神奇的力量，是騎士團裡最有力的生力軍。
全新國家，最新玩法
新開放的「海德列」城，裡面住著一群來自神秘國度的人們，他們正在尋找能承受終極力量的勇士，以對抗更強悍的魔物……
全新地圖，全新挑戰
全新開放「普希尼勒」等三張地圖及數十種更高等級的魔物及生存之塔…，給你最震撼的感官刺激。
[生存遊戲包]
◆虛擬寶物序號一組‧存檔卷軸一張，紅魔法糖果6個，威特基亞3個
◆全新版本光碟（1片裝）
◆說明書一本
◆包月序號一組
◆7天新手免費序號（限新手註冊）
全3D萬人線上遊戲www.A3online.com.tw
線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel.+02 5559 0070 Fax.+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連絡客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw



超商 通通有在賣
石頭就業所
魔王再次降臨，毀滅即將到來！
勇者無敵包
石器時代官網:http://www.wayi.com.tw/stoneage 線上購點 http://gamemall.wayi.com.tw/shopping/
wayi
華義國際數位娛樂股份有限公司 Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓 Tel.+02 5559 0070 Fax.+02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw 客服傳真 02-5559 0085 官網連結客服 http://www.wayi.com.tw/service
www.wayi.com.tw


2004年e社巨獻
全方位攻略主題複合書
ePunch
初心者
是否常覺得力不從心？
是否常覺得升級遙遠？
是否老覺得賺錢不易？
你的心聲e社聽見，你的痛苦e社了解。
以RO EP6.0版本為主軸的全方位攻略，道具、防具、武器、卡片、怪物資訊、地圖導覽、6種一轉職業+12種二轉職業全方面解析，通通一網打盡。
6月18日起
各大便利商店均售。售價：89元
初版限量附贈30天無限暢遊開卡帳號



沖印便

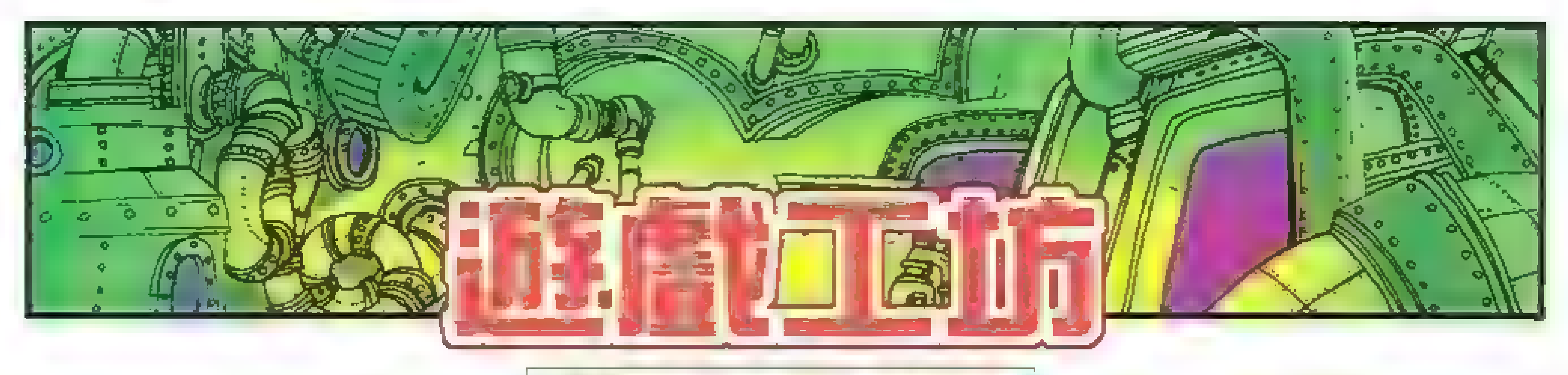
邀您同遊 台南.白河
共賞 夏日荷風

即日起至 6 月底止
傳統沖印 3X5,4X6
每張一律 3 元



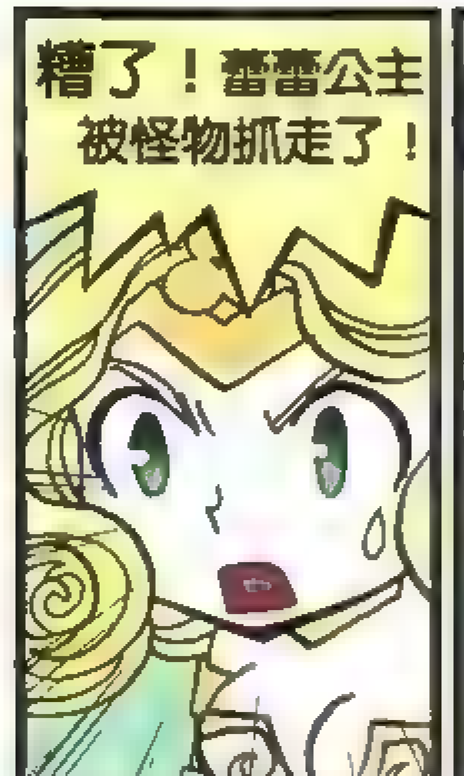
2004白河蓮花節夏日荷風賞活動時程表

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
藝文週	6月19日(六) 16：00~19：30	蓮花公園	白河蓮花節夏日荷風賞開幕式及荷染走秀、「夏日荷風」佛朗明哥舞表演
	6月20日(日) ~ 8月31日(二) 09：00~18：00	白河陶坊	荷染、白河陶藝術及延伸產品展
	6月20日(日) 15：00~18：00	竹門綠色隧道 (時光綠廊)	時光茶會－春茶在蓮花上的舞姿
共遊週	6月26日(六) 10：00-12：00	竹門綠色隧道 (時光綠廊)	麥香夏日荷風單車遊
	17：00-19：00		潘麗麗詩歌演唱會
	19：00		時光綠廊點燈儀式
	6月27日(日) 10：00-12：00	竹門綠色隧道 (時光綠廊)	麥香夏日荷風單車遊
親子週	7月3日(六) ~7月4日(日) 14：00-16：00	竹門綠色隧道 (時光綠廊)	麥香夏日荷風親子樂（撥蓮子比賽、親子彩繪荷扇、親子化妝彩繪、疊疊樂拼圖）
共享週	7月11日(日) 13：30-17：00	南二高 東山服務區	麥香夏日荷風讓愛傳出去（育幼院院童遊白河、單車捐贈儀式、單車義賣活動、明星二手義賣活動、跳蚤市場）



遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導











以後要把據點設在洞窟的魔物們請再三思...



神州ONLINE 決戰神州

*研究製造所：宇奧科技 *販賣流通所：宇奧科技 *遊戲類型：線上角色扮演 *科技需求：Pentium II－400、128MB RAM



在這期的報導中，小尼要帶給所有神州的玩家們關於《決戰神州》的最新消息囉！五月份的神州將會有重大的更新活動哩！相信所有支持神州的玩家，可是眼巴巴地迫不及待想得知有什麼新的內容呢？在這次的報導內容中，包括有劇情任務的背景故事、新增地圖場景、新怪物、新增功能這些部分，廢話就不多說，跟隨小尼的腳步，一起來探究這次的更新內容吧！

決戰神州故事背景

古籍神州內含五域，中有漢族天下，東為蓬萊離島，西去大漠羅剎，南入瘴癘修羅，北伸塞外草原。漢人百姓自古便稱世居之地為中原，而中原亦恰為神州之正中。神州幾經浩劫摧殘，國力早已大不如前，而中土朝廷本就積弱已深，如今疲乏衰敗之象更是如野火燎原般的土崩瓦解，昔日中原萬家燈火、裊裊炊煙的景象已不復在……紛亂之世，時有流寇賊民作亂危害百姓，行徑猖獗可見，朝廷派兵出剿往往無功而返，辟臣乏策，使得盜賊氣焰高張，勢力更加壯大而猖狂，半路劫財、殺人越貨事件頻傳於鄉野街道，亂事從星星之火逐漸蔓延成燎人火海，烈勇猛烈！各地妖魔紛紛趁勢群起騷動，有人傳言：古皇陵附近出現無頭的將軍兵俑砍下獵物的頭顱，大批惡狼聚集的惡狼林多處可見遭到啃噬的屍骨，妖異詭譎的鬼城近來每到夜半時分，時而傳出害人驚悚的慘叫……人心浮動而焦躁，光怪陸離的亂象已在民間越演越烈！

鎮國大將軍眼見舉國陷入動盪不安的逆境，心若刀割般痛苦，為了安撫民心，激起全國齊力合作之氣概，特於全國頒發「掃除禍亂、斬妖除魔」命令，廣召天下賢士共同維護神州中原，只要平定亂事有功，將可獲得大將軍所贈予的榮譽令牌，而表現優異者，得享豐厚之獎賞！面對民不聊生、社會大亂的當頭，五路義軍再度集結，一場驚心動魄的神州捍衛戰就此展開！此外，製作小組將劇情任務做了分級的設計，玩家可以依照自己的等級選擇適合自己的任務進行，不用擔心劇情任務難度太高而無法挑戰，此外，解完劇情任務有什麼樣的好處？製作小組指出，當玩家承接劇情任務後，可以從怪物身上收集到各式各樣的怪物石牌，玩家可以拿取這些石牌換取官階印信或是獎賞，據說官階印信也是之後配方單的重要材料之一呢！

新開放的地圖場景

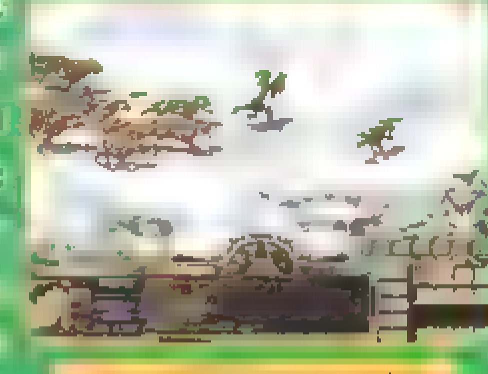
[illegible]

【長林谷】

長林谷的位置在碧波幽谷東南方，沿著幽谷茂密蓊鬱的叢樹直下，形成了一個山谷地帶，谷中遍佈著松翠竹，幽林疊嶂、環境脫俗，偶見珍禽異獸徜徉其間。然而翠綠的長林卻沒有替它阻擋世間的紛擾，初入長林谷的外來客可別被表面上的寧靜給蒙騙了，長年來為了爭奪這塊地盤的大盜賊寇，時常毫無預警的傾巢而出，一瞬間即遍佈谷內，即使是成群結隊來到這裡的義軍勇士們，一個不留神也是會在須臾間慘遭滅頂的命運！



【天山冰池】



[illegible]

白骨精長老的Q版圖 →

新登場的怪物

[illegible]

等級較高的玩家，想必都對白骨精瞭如指掌，它在神州開放初期，可是名震一時的魔王級怪物，這次新登場的怪物中，會有個長老級的白骨精新怪喔！倘若真的碰上，可就倒霉囉，它會使用更高階的法術來迎接玩家的挑戰，自認本領夠高強的玩家，可不要錯過喔！而像是上面新場景中的天山冰池，則可能會有全身雪白、威武無比的白老虎王出沒其中，屆時可別吃飽太撐到那閒晃，如果一個不留神給牠逮住，插翅也難飛囉～除了這些怪物，像是性情暴躁、四處亂闖的神豬、領導成群野狼的狼王、充滿詭譎邪惡氣息的暗夜妖魔……等等，都會一一隨著劇情任務事件的發展而登場，等不及想跟它們一較高下了吧，此般的盛況想必是精彩可期！

新增新組隊方式

隨著劇情任務的出現，每個神州子民之間的互動也都更為明顯，因為眾多劇情任務都並非能夠獨自完成的，必要的時候召集三五好友一同冒險患難，絕對比獨自一人孤身闖入險地來得安全且有樂趣得多。現有的神州組隊功能，最多可允許5位玩家組成一隊伍在遊戲中冒險闖蕩，新增加的組隊方式與原先最大不同的地方，在於打怪所得經驗值的分配上會依照玩家的等級分配經驗，組隊的人數越多，經驗獲得越多，怪物的掉寶則會隨機挑選隊伍中的一人獲得，所以，小尼建議大家，組隊前就要先說好之後獲得的物品要怎麼分配，免得之後發生搶寶物的問題可就不好了喲～

（註：原有的組隊方式將會保留，之後玩家可以針對自己的需求，選擇要使用新的組隊方式或是舊的組隊方式喲！）

* 怪物經驗值及掉寶依玩家等級調整 *

[illegible]

1. 當玩家攻擊等級與玩家接近的怪物，可以得到怪物基本的經驗值及掉寶

[illegible]

[illegible]比以往的怪來得豐富喔

軒轅劍網路版



預定推出日 5

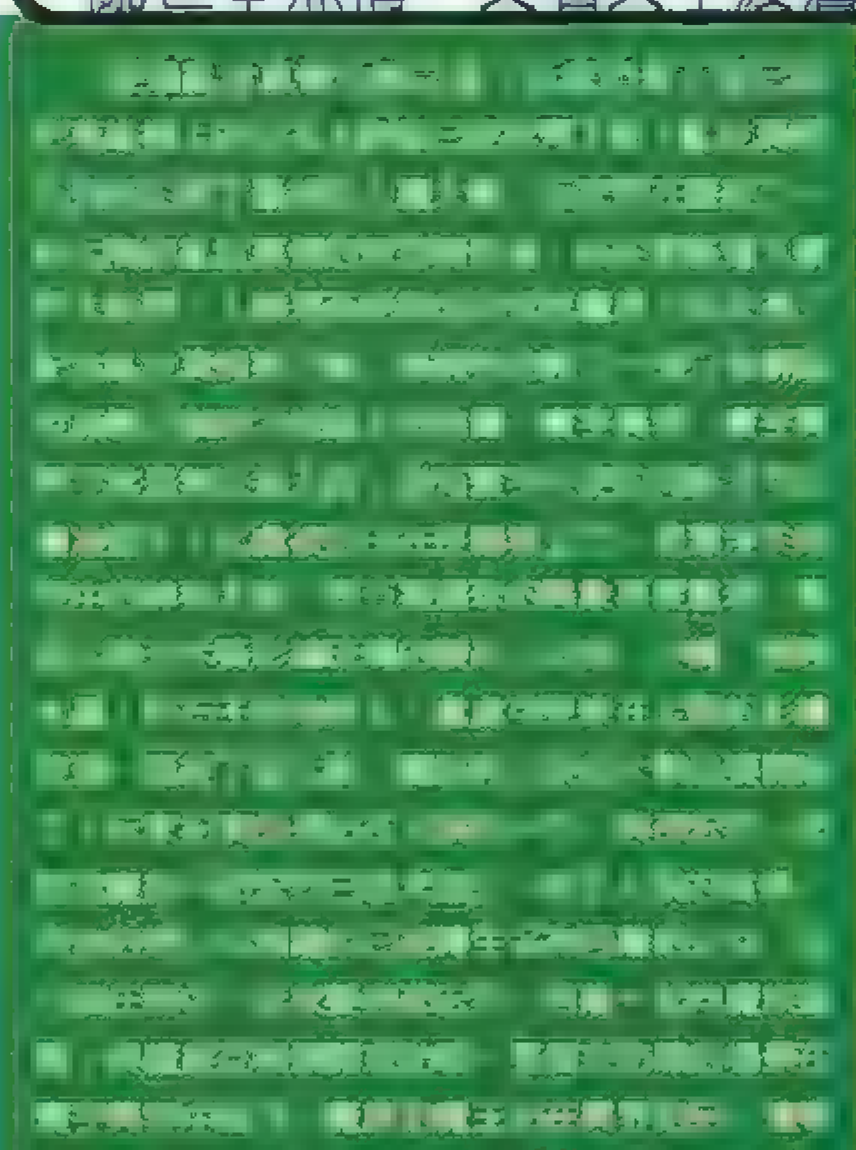
＊研究製造所 大宇資訊　＊販賣流通所 大宇資訊　＊遊戲類型 線上角色扮演　＊科技需求 PII 266、64MB



《軒轅劍網路版》（以下簡稱「軒網」）即將於5月份推出內容更新，預定推出「投幣式buffer機」、「56級職業任務」和「亂世真情八階任務」內容更新，所謂的「投幣式buffer機」是指：有一位因為偷學修羅醫生技能，而被驅逐出境的天人流浪醫師，為了混一口飯吃，開始在凌水港、浮雲都、霸者原等地向玩家兜售法術，玩家只要花「一點」錢，就可以得到修羅醫師和藥師的某些法術加持！底下繼續說明其他任務內容：

亂世真情八階任務

亂世本無情　笑看天下渡蒼生





這裡就是寰宇異界



▲玩家要盡力保護邵宏烈與阿離



▲魔王可是十分強悍的對手



這一場大戰玩家不僅要與阿離一起衝到魔族的總營中厮殺，也要留下一部分的人保護邵老，當玩家與邵老對話後，選擇「開戰」，這一場大戰就會在5分鐘後開始，玩家可以和其他同伴們一起討論有多少人留在邵老身邊，而有多少人跟著阿離一起進攻，要注意的是，在攻打魔族的同時，路上都會出現魔族大軍，一定要保護好阿離和邵老的安全，如果阿離或邵老其中有一個被魔族打死的話，這場大戰就宣告失敗了，所以，這場大戰可不是少數玩家可以完成的任務唷！要靠許多人一起合作協力才可以共同完成這一階任務，不過，無法召集許多人一起解任務的玩家也不用擔心，在七階時不是收集完成了英雄榜中32位英雄嗎？在限時的五分鐘之內，玩家可以以每個人物10000元的花費，聘請英雄來幫助你！這些英雄分為攻擊和防守，攻擊類的英雄會隨著阿離衝鋒殺敵，而防守類的則會在邵老身旁保護他，所以，有多餘的錢，請出英雄來幫忙是絕對沒錯的，魔族的兵力強大，在大本營中的魔王笑傲然更是厲害，所以要完成亂世真情八階任務的玩家們，一定要準備萬全才可以開始進行。



56級 職業任務

三才石出　開古鏡　現通路

在壺中仙創造了九黎大地時，有一面古鏡也存在於這煉妖壺中，這面古鏡竟是壺中通往外界的道路！但是連壺中仙本人也不知道他的存在，長久以來，古鏡被九黎大地不同的居民擁有著，但是，卻沒人知道這面古鏡真正的秘密。一直到了千年後的今天，一位星羅邪師不知從何得知了這面鏡子的下落與用途，他想將大家都是關在煉妖壺的世界這個事實告訴大家，處心積慮要將鏡子奪來。為了奪取鏡子，他滅掉了浮雲都的秦氏一家，並且牽連到無辜的楚天，於是終於有人注意到星羅邪師的意圖了！發現古鏡有著奇異力量的秦氏一家，將古鏡交由龍崗上的辟塵道人代為保管，卻因為辟塵道人無法看透古鏡的秘密，所以古鏡最後仍是因為星羅邪師的計謀而落到了他的手上。但由於秦氏一家的滅亡與楚天的無辜犧牲，辟塵道人仍主動向星羅邪師宣戰，便號召了志同道合的朋友們，決定一起阻止星羅邪師的行動。

星羅邪師得到古鏡後，召集了一群人為他打聽解開古鏡的方法，得知三才石是打開古鏡的關鍵。三才石分別為天石、地石、人石，傳說是女媧補天煉造五彩石後，所遺留下來的三顆石頭，此三顆石頭具有不可思議的力量，三顆石頭聚集在一起時，才可以打開通往外界的通道。於是，辟塵道人與星羅邪師互相展開了搜尋三才石計畫，而辟塵道人與星羅邪師的對立也已形成。在這次的56級職業任務中，玩家可以選擇自己要加入的陣營，要幫助星羅邪師得到三才石，或者是幫助辟塵道人阻止星羅邪師繼續害人，選擇了自己的陣營，就要全力幫助自己的陣營去追查三才石的下落，好阻止對方的意圖並且獲得自己職業的技能書。







▲神秘的仙人掌為何出現在寰宇異界中？

怪奇小任務

隨著亂世真情八階的開放，出現了一些奇怪的小任務，玩家要很幸運才會遇到這些小任務。玩家不知道有沒有發現，赤壁沙漠出現了一個奇怪的石像，這個石像可不是所有人都可以發現的，要天時地利人和才有辦法發現這個奇特的石像，疑惑的是，這個石像出現在赤壁沙漠，不知道究竟是有什麼目的呢？出現這項小任務的首要條件是，玩家要擁有七階的戒指－鎮天，才有辦法與這個奇特的石像交談，沒想到，一跟這石像交談，不知道是不是被赤壁沙漠的天氣熱昏頭，這石像居然在「喊熱」？！這被玩家發現可不得了，NPC「值勤」時不好好服務玩家，居然嫌天氣太熱，而且看這NPC似乎很怕被他的大頭知道這件事，玩家當然要趁這機會敲他一筆，畢竟可不是時常有機會可以發現NPC偷懶的！

在百般無奈之下，奇特的石像會展現他的「誠意」，告訴玩家赤壁沙漠其實有一段不為人知的秘辛。原來赤壁沙漠中很早之前有一群活動自如、能跑能動的仙人掌群，但因為環境的改變，仙人掌身上的刺逐漸消失，演變成今天在赤壁沙漠不動的仙人掌。只有「鶉角社」身上的某樣物品才可以拯救他們仙人掌一族，只要玩家能在赤壁沙漠中找到這些仙人掌，帶著他們的汁液回來見奇特的石像，就可以得到拯救仙人掌一族的物品。每一個仙人掌的汁液似乎透露出某些訊息，只要能夠排列出這些訊息正確的組合，奇特的石像就會給玩家一個奇怪的小禮物，然而仙人掌一族所透露出的訊息是什麼，玩家就要自行去參透了。另外，玩家在寰宇異界中，與魔族廝殺的同時，不知道會不會發現戰場上出現了一個奇怪的小生物？不過這小生物跑得非常迅速，要一邊奮力殺敵一邊尋找到他不是一件簡單的事情，至於找到他之後又會是如何的怪奇小任務，玩家就要自己追到這奇怪的小生物之後再體驗囉！



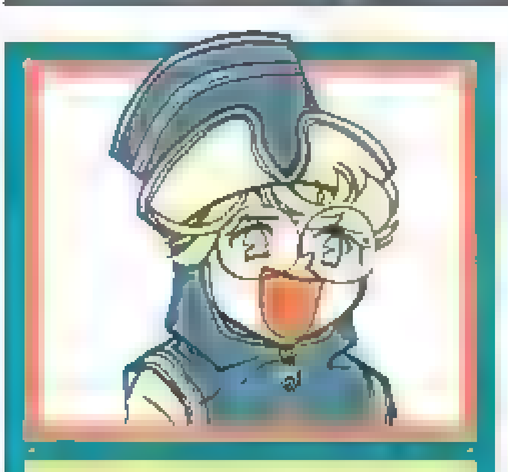
▲奇特的石像NPC竟然會喊熱！？

新天上碑




預定推出日 2002.6

＊研究製造所 HI WIN　＊販賣流通所 億泰利　＊遊戲類型 線上RPG　＊科技需求 Pentium 300、64MB RAM



在年後所進行的中韓數次會談後，韓方決定今年將大幅採納韓國以外地區的意見，因此在這次的2.70版可以看到各種友善便民功能的推出，預計在五月中旬台灣、韓國、日本天上碑三邊會談之後，更可完全確立今年的開發方向。以下即針對目前得知的2.70版內容進行介紹，不過，最終定案仍須以全家遊戲網（www.pfamily.com.tw）六月上旬之更新公告為準，另外，億泰利也決定預計在暑假前加開新的伺服器，以容納新一波的玩家。

新增10大友善功能

1 +4以上五行防具保護限制

以往有些玩家會因為不小心，而將價值連城的五行防具誤賣給店家，或拿去合五行球，故本版本系統將有所改良。

加給值在4以上的五行防具無法賣給店家。

加給值在4以上的五行防具無法丟棄於地上。（防止盜用帳號者利用）

加給值4以上的五行防具無法拿去合球（防止爆掉）

+-18以上的武器無法拿去合球。（防止爆掉）

2 強化正當防衛

為防止玩家無法掌握正確的正當防衛時間，自衛反而不慎變為紅人。

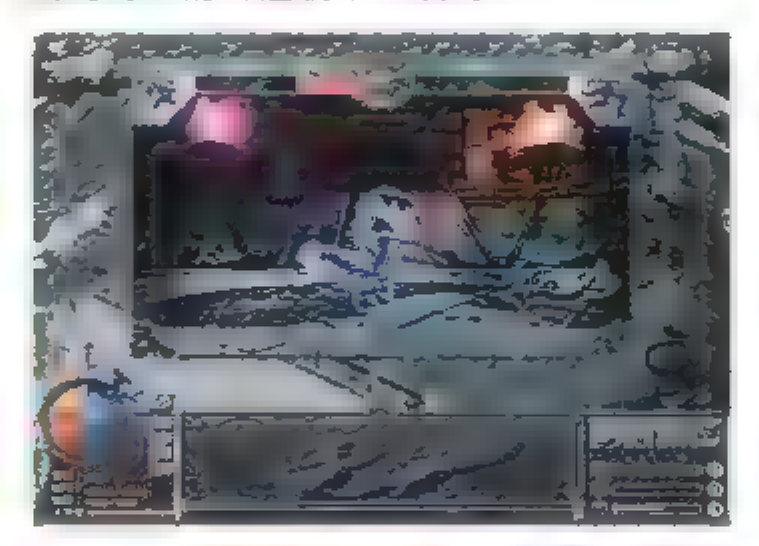
當您處於正當防衛時間內（您是被攻擊的一方），不需要按Ctrl鍵也可攻擊。

當A攻擊B之後，B有對A的正當防衛時間，B不需要按Ctrl就可攻擊A。

A、B一起攻擊C之後，C對二人有正當防衛時間，C不需按Ctrl就可攻擊A、B。

正當防衛時間結束前一刻系統會停止你的攻擊，以免造成自衛者不必要的困擾。





3 強化綠袍功能

避免有人惡意擾亂其他玩家之後再穿上綠袍的行為。

跟白壽換綠袍後，系統會自動幫玩家穿上。

若身上有穿其他斗篷時，白壽會告訴您：請將身上的斗篷脫下之後再來。

4 加強轉生武器升級判斷

為防止少數玩家轉生時，忘帶或帶錯武器，造成武器升級的損失或錯誤，故系統已加以改進。與少林方丈對話進行轉生時，新增判斷條件：

確認人物身上是否持有武器，如果沒有的話，將無法進行轉生任務。

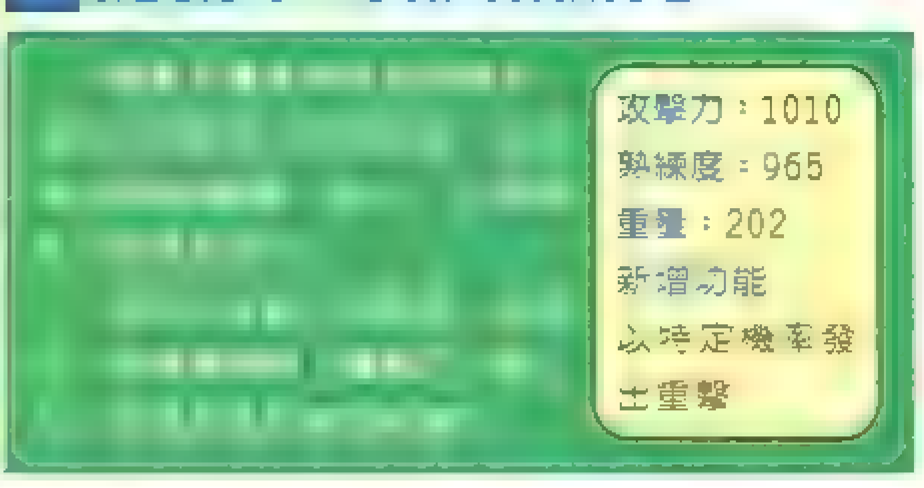
目前所裝備武器之準確率超出本轉生任務之升級範圍，將無法進行轉生任務。

持有準確率0的武器時也無法進行轉身。


正派高等武功－鳳凰天舞


邪派高等武功－

5 加強小奇緣殺傷力



6 增加碑幣價值

為防止高等人物跑去低等區域追怪賺錢，並提高賺錢升級的合理性及碑幣價值，故2 70 版進行系統調整。

怪物的聲望與玩家的攻擊力「力－熟」比較，依照怪物的聲望與玩家的力＋熟總和平均的差距，判定掉給玩家多少碑幣，公式： 怪物聲望 [玩家力＋熟] 2

原則上，玩家能力超過怪物太多時，將不掉落金錢。若玩家比怪物上一大截，所得的錢會比標準值多，當然，所花的время錢也是很可觀的。

7 好友上線顯示

利用好友名單上新增的好友暱稱，可以確認朋友有沒有上線。

1．上線的朋友以水藍色表示

未上線的朋友以灰色表示

不過不適用於拒絕名單上的好友

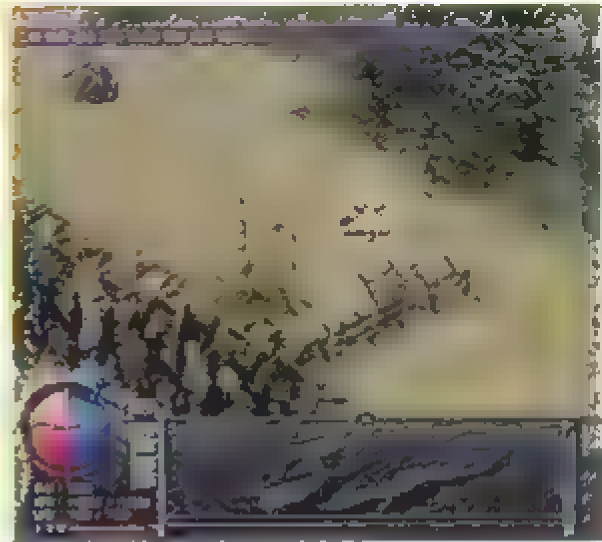
8 找尋失蹤的另一半

以前有些玩家會忘了久未"聯絡"的配偶名字，這次在F9 視窗內，顯示配偶人物的暱稱，讓您再也不會忘記另一半叫什麼名字了！

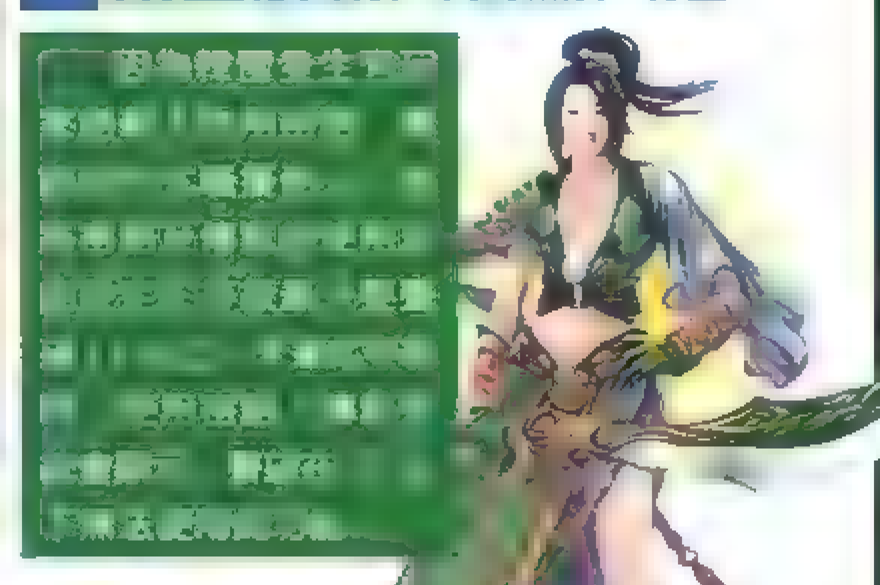
9 運氣調息升級顯示

當人物開始運氣調息時，視窗上會有公告訊息告知，還要多久內功才會升1


好友是否上線，將一覽無疑


運氣調息時將會顯示倒數時間

10 防止創新人物罵人法



組隊練功快速升級陣法

為加強玩家之間的互動性及加快玩家練功的速度，2 70 版增加了陣法功能，讓您在掛網時，連最難練的聲望，都能輕鬆升級。

(A) 陰陽、三財、四象、五行、六合、七星、八卦陣法書

功能：陣法內之隊員可以取得相關能力經驗值

設定 重量 1，可販賣／交易／保管，但不能丟棄

(B) 取得：所有陣法書要從怪物身上取得

(C) 使用條件

僅有隊長才可使用

2．各陣法書法力僅限於有組隊的隊員

3 把它放在符咒（F7）欄中使用



分類	條件	聲望獎勵	取得區域	能力值升級
陰陽陣	2人	+4%	河南省	體力+1000
三才陣	3人	+6%	陝西省	內功+120
四象陣	4人	+8%	甘肅省	外功+200
五行陣	5人	+10%	湖北省	體力+[illegible] 內功+[illegible]
六合陣	6人	+12%	青海省	體力+1000 內功+60 外功+[illegible]
七星陣	7人	未開放		
八卦陣	8人	未開放		

(D) 詳細事項

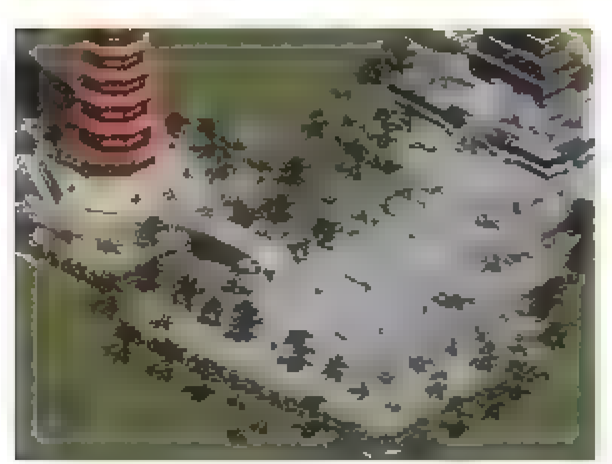
陣法書的種類及組隊人員人數要相符才能使用

陣法書的有效範圍是以隊長的畫面為準

隊員若離開隊長視野時，能力值的升級及獎勵會消失（回到隊長的身邊時會重新發揮作用）

在陣法發揮之後，如果有一個人脫離或增加，陣法書的作用會消失





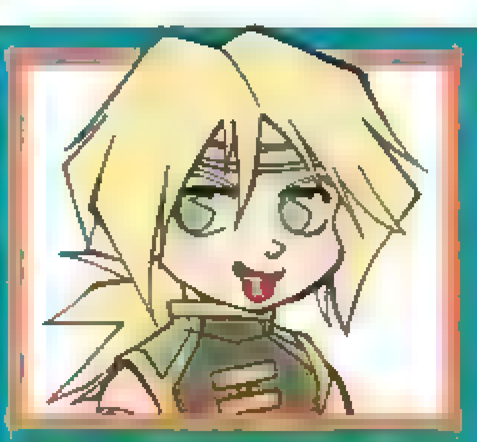
千人大賭場～～神獸擂台



哈利波特 阿茲卡班的逃犯

預定推出日 2004.6月

＊研究製造所：EA.UK　＊遊戲類型：動作冒險　＊販賣流通所：美商藝電　＊科技需求：P2 600、128MB



喜愛哈利波特的玩家們，今年又將跟著三年級的哈利波特到霍格華茲學院去冒險了。在華納兄弟製片公司(Warner Bros. Pictures)宣佈將于今年夏季發行，由J.K.羅琳的暢銷小說改編的系列影片中的第三部《哈利波特與阿茲卡班的逃犯》電影之後，美商藝電也宣佈春天將推出《哈利波特阿茲卡班的逃犯》遊戲軟體，國民們可千萬不要錯過哦～^^

遊戲劇情大綱

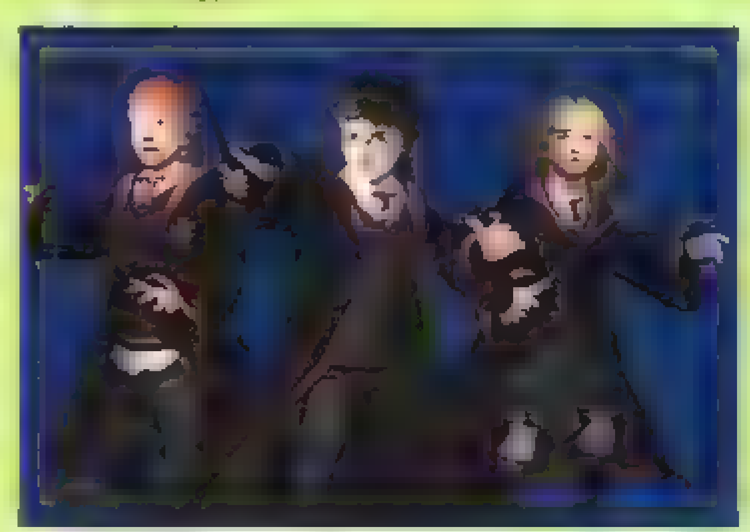
和討厭的德斯禮一家人共度一個可怕的暑假後，哈利波特迫不及待地想快點兒回到霍格華茲學校，展開他的三年級生活。然而這次在學校又發生了許多不可思議的怪事。哈利波特知道了天狼星．布萊克這個人，他就是傳言中背叛哈利父母親、導致他們被佛地魔殺害的人，而且他居然逃出了阿茲卡班巫師監獄！布萊克的出現，是打算替「那個人」復仇，所以他盯上了哈利。因此阿茲卡班的獄卒「催狂魔」被派到霍格華茲魔法學校，負責看守和追捕布萊克，他們可怕的行徑讓哈利受到極大的傷害。在榮恩與妙麗的幫助下，哈利開始調查阿茲卡班的越獄事件與圍繞在天狼星四周的種種謎團。面對從知名的阿茲卡班巫師監獄逃脫的囚犯天狼星，以及無情的獄卒催狂魔，哈利一行人又將陷入更大的危機中。

這次換我榮恩來吧！

更多的謎題及機關，等著你來破解

妙麗與榮恩也上場

在這部將和電影《哈利波特－阿茲卡班的逃犯》同步登場的同名電玩遊戲中，這是頭一次，玩家還可以扮演妙麗與榮恩，而且利用這三個人各個別的特質和魔法，同心協力解決堆積奇古怪的團隊對戰任務，經歷一連串曲折離奇的冒險歷程！雖然哈利被公認擁有完美巫師的高超技能，但這次的冒險將是他最艱難的一次，因為必須靠榮恩與妙麗鼎力相助才能完成。每一位角色都會學習到個別的獨特咒語，用以完成特殊任務或破解謎題。有些任務，例如需要多人協力的目標物，就必須一人以上集體同時施展魔法。例如妙麗，比哈利和榮恩聰明，所以她能輕易地在牆壁上行走，而且因為身材較矮，所以也能爬行過狹窄的空間。而榮恩具有神奇的第六感，能夠看到躲在門後或牆壁後的東西。而且每位主角面對敵人時所使用的魔法也不同，例如妙麗擅長火焰魔法、修補東西，以及將書變成兔子，老鼠變成龍的變形魔法。而哈利則精於彈跳魔法與讀心咒。



這次玩家可以選擇遊玩哪一位主角

遊戲讓玩家可以在戰鬥或進行各項任務時切換選擇要扮演哪一位主角，而且三位主角必須結合各自的力量，聯手對付敵人，熟悉各種新魔法的運用，才能擊敗哈利最害怕的敵人——全身罩著斗篷、陰森恐怖的阿茲卡班獄卒「催狂魔」！遊戲中玩家還必須對付曾在書中出現的各式各樣角色，如康瓦爾郡綠仙、地精、幻形怪等。遊戲裡當然也少不了在書上出現過的重要角色和有趣物件，像路平教授、老鼠斑斑、巫袍、騎士公車、爆炸撲克和劫盜地圖等。如果挑剔的玩家還覺得不太過癮，不妨拜訪遊戲裡由弗雷與喬治衛斯理雙胞胎兄弟所開的惡作劇商店！有各種卡片可供收藏和一堆新奇的玩意任您挑選！

電影情節全上陣

除了將電影裡出現過的重要角色和情節搬上電腦遊戲外，遊戲中的人物造型和畫面場景也完全依據原著和電影的細節來製作。從一開場出現的霍格華茲特快車、到故事終章在學校湖畔的銀色護法等生動寫實的場景畫面，以及老愛穿著一套補丁斑斑的巫師長袍的路平教授，蒼白乾瘦的天狼星，從黑色破爛斗篷伸出雙爪的醜陋催狂魔，長大後更顯成熟的主角外型設計，均刻畫地十分傳神細膩。加上流暢的遊戲玩法，以及施展魔法時讓人目眩神迷的聲光特效，營造出較前兩集更為詭譎刺激的懸疑氣氛！「哈利波特：阿茲卡班的逃犯」遊戲忠實地呈現出電影迷們所熟悉的J.K.羅琳魔法世界，讓玩家化身成書中主角，探索充滿祕密的古老霍格華茲學院！



操縱妙麗也別有一番樂趣哦～

人物角色介紹

妙麗・格蘭傑

妙麗被公認為具有無比的勇氣與智慧，在第三集遊戲中妙麗擅長冰凍魔法、修補東西，並具有遙控物體及變形等的能力。

哈利波特

哈利波特，那個活下來的男孩，當他還是個嬰兒時，就遭受到佛地魔的攻擊，最後倖存下來。現在則是霍格華茲魔法與巫術學院的學生之一，擁有驚人的魔法技能。

跩哥馬份

跩哥的富家子弟，父親為一名效力佛地魔的黑巫師，跟哈利在學校裡是死對頭



榮恩・衛斯理

亞瑟與茉莉衛斯理夫婦第六個就讀霍格華茲魔法的孩子，也是哈利最忠實的好友，擁有強烈的第六感，能夠看到躲在背後或牆壁後的東西

綠仙

哈利波特，那個活下來的男孩，當他還是個嬰兒時，就遭受到佛地魔的攻擊，最後倖存下來，現在則是霍格華茲魔法與巫術學院的學生之一，擁有驚人的魔法技能

鄧不利多

哈利波特，那個活下來的男孩，當他還是個嬰兒時，就遭受到佛地魔的攻擊，最後倖存下來，現在則是霍格華茲魔法與巫術學院的學生之一，擁有驚人的魔法技能。

天狼星・布萊克

天狼星・布萊克，哈利雙親當年的好友，之後被指控與他們的死亡有關，是阿茲卡班監獄的逃犯，被認為是極度危險的人物，而且也正在尋找哈利的下落！

康沃耳郡小精靈

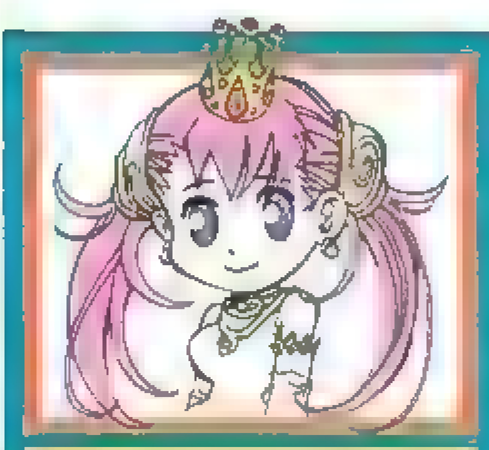
頭小、身及耳都很怪，叫聲尖銳刺耳，而且十分調皮！牠們喜歡向周圍的人丟擲巫師爆竹——一種會爆炸的糖果。如果你的速度夠快，能夠將牠們丟出的爆竹再丟回去，就可以令人防地打生牠們！

使徒II 光明守護者



預定推出日 月

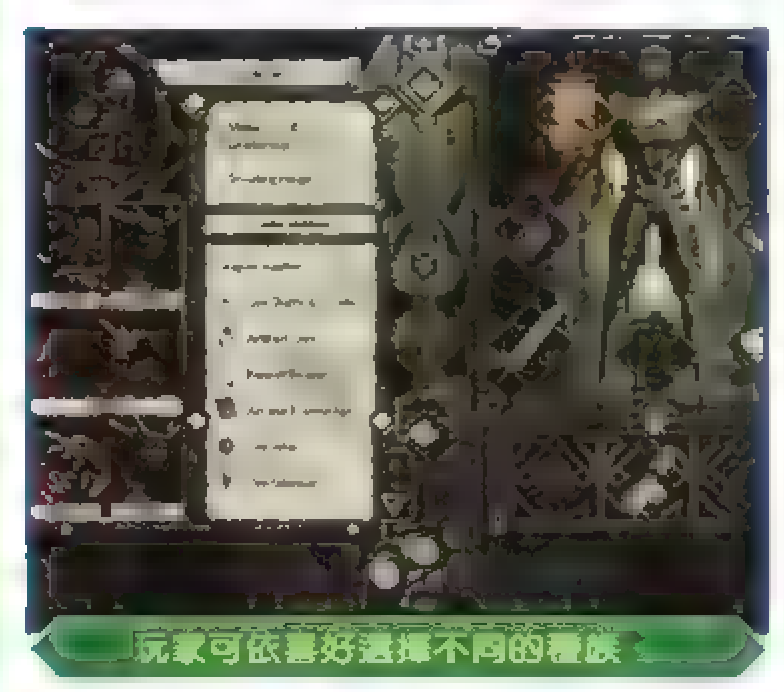
＊研究製造所 Strategy First ＊遊戲類型 回合制策略 ＊販賣發行 淇倫互動，智冠科技 ＊配備需求 P… 32MB

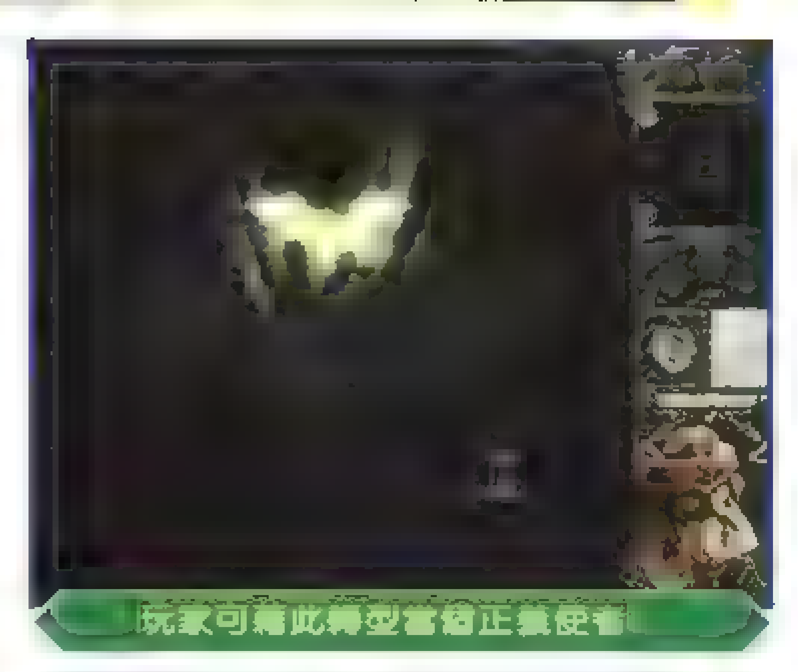


好遊戲總是不甘寂寞，玩家們的等待是值得的，還記得由淇倫互動代理上市的《使徒：闇之奴》嗎？系列作品之一的《使徒II 光明守護者》也將堂堂登入台灣遊戲市場，《使徒II 光明守護者》的故事背景和「闇之奴」相同，是款以中古幻想故事為背景的回合制策略遊戲，玩家可以從不同的角度來體驗《使徒II》的宏大世界觀

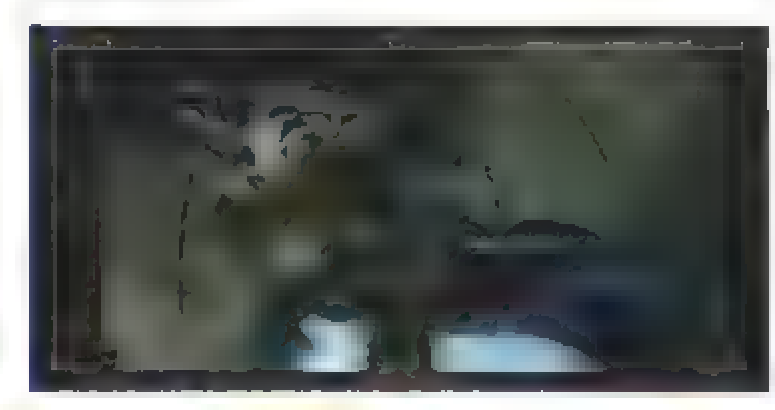
光明與黑暗 正義與邪惡

《使徒II：光明守護者》中大致分為四大種族，此四大種族為了應驗遠古流傳下來的傳說，紛紛投入戰場想要成為統治大陸的領袖霸王，四個種族：由人類戰士組成的「帝國」(Empire)、古代矮人所屬之「山頂部落」(Mountain Clans)、可恢復自身非自然生命力的「不死游牧族」(Undead Hordes)和來自地獄的魔鬼「地獄軍團」(Legions of the Damned)開始了一連串為了成為世界之王、為了生存的戰爭。在上個系列作「闇之奴」中，


玩家可依喜好選擇不同的種族

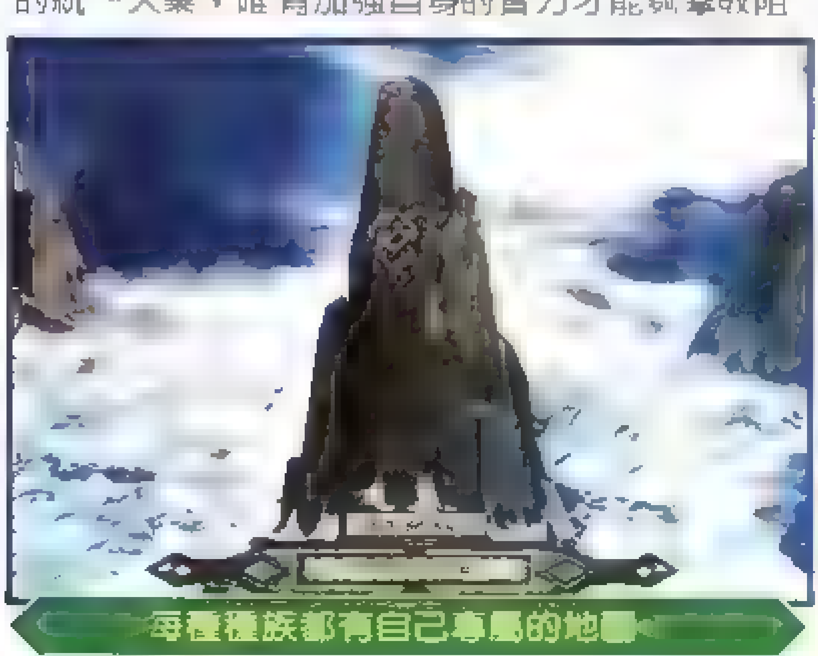

玩家可藉此轉型當個正義使者

玩家能夠扮演的是代表邪惡方的不死遊牧族和地獄軍團，本作「光明守護者」終於讓玩家能夠扮演正義的一方，帝國和山頂部落，光明終將帶來希望



中古奇幻風格 豐富想像空間

以中古幻想世紀為背景的使徒系列有著廣大的世界觀，奇幻風格就是本作的特色之一，除了玩家可以選擇操作的四大種族以外，地圖上還有其他的NPC種族，火龍、蜘蛛、大章魚、精靈、野蠻人、北極熊、狼…等各種特殊的NPC怪物讓遊戲的內容更加豐富，這些其他的種族會阻礙你的統一大業，唯有加強自身的實力才能夠擊敗阻擋你的敵人。除了這些風格奇特的特殊種族以外，遊戲的地形設定也有濃厚的中古風，象徵地獄軍團根據地的熔火地帶、不死游牧族的荒原廢墟、帝國的青翠綠地、山頂部落的白色雪地，符合種族背景的地形讓你在地圖上爭戰時，很容易的就可以知道這是盟友的土地或是敵人的領土


每種種族都有自己專屬的地圖


中古奇幻浪漫的風格，挑逗你的想像神經

四大種族 由你主導

在「光明守護者」中，玩家可以操縱代表光明正義的一方，你能夠選擇「帝國」或是「山頂部落」的其中一種，加上「闇之奴」中代表邪惡一方的「不死游牧族」和「惡魔軍團」，總共有四種各有特色的種族。每個種族都有屬於自己陣營的特殊英雄，所能領導的戰鬥單位也不盡相同，妥善利用各種族的特色單位將使得戰鬥更加容易，各種族的特殊戰鬥單位介紹如下。

●【帝國】(Empire)

除了基本的戰鬥士兵之外，人類還有一個特殊的單位，也就是所謂的治療師，這個單位能夠在戰鬥中恢復夥伴所受到的傷害，隨著等級的提升，能夠恢復的量會越大。

●【山頂部落】(Mountain Clans)

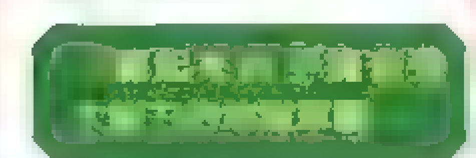
山頂部落的特殊單位是能夠增加戰鬥力的單位，受到加持的夥伴攻擊力會大增，隨著等級提升，加持的效果越強，原本攻擊力50的夥伴有可能攻擊力達到100甚至更高。

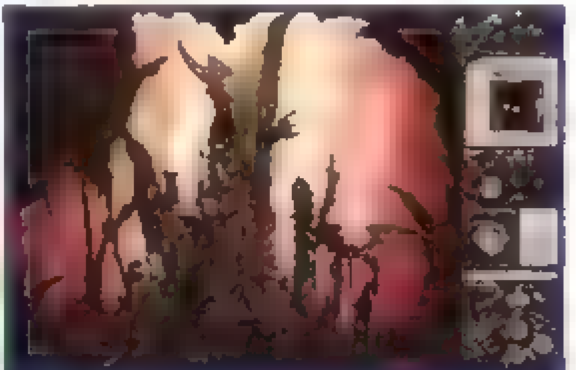
●【不死游牧族】(Undead Hordes)

不死族雖然不像人類有可以恢復體力的戰鬥單位，卻有個能夠凍結敵人的特殊單位，只要能夠成功的冰凍住敵人，再強的敵人也只有乖乖挨打的份，使用不死族的玩家要好好利用這個單位。

●【地獄軍團】(Legions of the Damned)

地獄軍團顧名思義來自地獄，因此能夠使用的特殊單位都是來自地獄的惡魔，惡魔的攻擊不但強，有的甚至不怕魔法攻擊，魔法也以火系為主，所以使用地獄軍團的玩家絕對要善加利用地獄來的惡魔軍團。

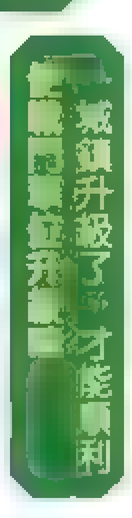




城鎮等級UP 戰鬥指數上漲

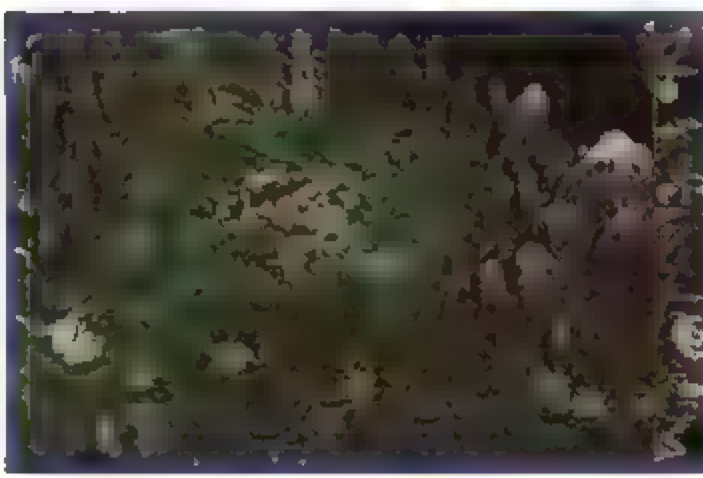
「使徒」系列的遊戲也需要建設城鎮，在你的主城中，必須要建造各種不同的城鎮，才可以使用新的戰鬥單位，以「光明守護者」的帝國種族來說，玩家必須先建造兵營才能夠在戰鬥中使用士兵單位，而每完成一個階段的城鎮建造，必須要再讓這個城鎮升級才能夠使用更進一步的戰鬥單位，升級後你的士兵單位在戰鬥中達到升級標準時，就可以直接轉職成更具殺傷力的高階單位，視你的城鎮建設進度，若是達到升級標準但是城鎮沒有跟著升級，則將無法進行轉職升級，所以在進行戰鬥的同時也要注意城鎮的狀況，若是城鎮沒有跟上戰鬥單位的升級速度，一切都是白搭。

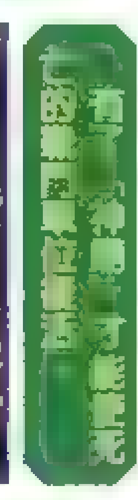




神廟、魔法塔、工會 缺一不可

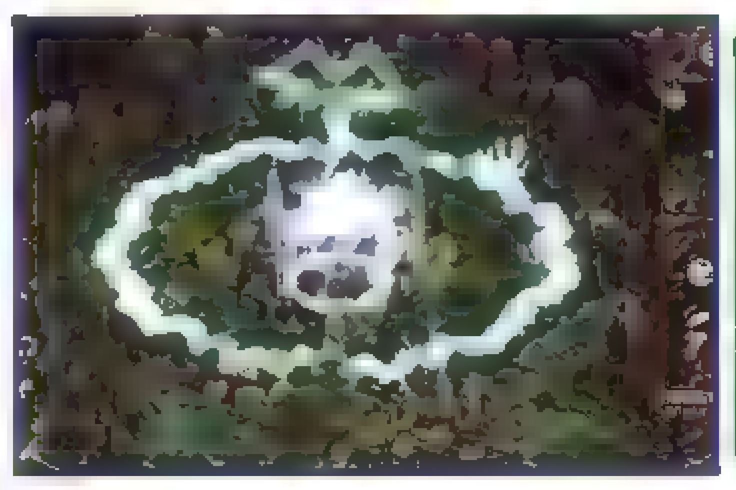
除了基本的這些建設之外，還必須要搭建神廟、魔法塔、工會這三種特殊建築，建造了「神廟」後，你的戰鬥單位死亡時可以進行復活，受傷時可以進行治療，有了「魔法塔」你就可以研發各種法術來增進自己單位的能力或是給敵人迎頭痛擊，「工會」的建立對遊戲來說更是不可缺少，因為建立了「工會」你就可以召募盜賊單位，這個單位可以對敵人進行偵查、下毒、暗殺、單挑、傳遞假命令，也可以對商店進行偷竊，不過盜賊要執行的每種任務都有所謂的成功率，以偷竊道具來說成功率約為65%，若是一旦失風被抓，等待著你的只有被吊死一途。

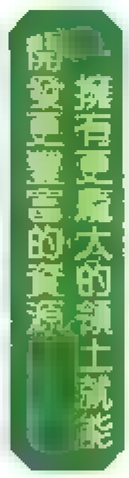




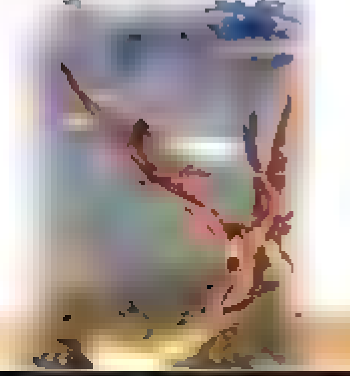
擴大種族領土 成為新世紀霸主

遊戲中當玩家選定一個種族後，代表你種族的顏色可以從領地看出來，帝國的代表色是「綠色」、山頂部落以「白色」為代表、不死游牧族是「深咖啡色」、地獄軍團是「紅色」，每個回合結束後，你的領地都會自動擴大，佔領敵人盤據的城鎮後，附近的領土會轉換成你所屬種族的顏色，而每個種族都有一個特殊的領導單位，這個單位能夠在地圖上的任何地方擺放代表權力象徵的權杖，所以當你發現到特殊資源的時候，只要安置了這個權杖，資源馬上歸你所有，有了越多的資源對於你在進行遊戲將會有更大的幫助。



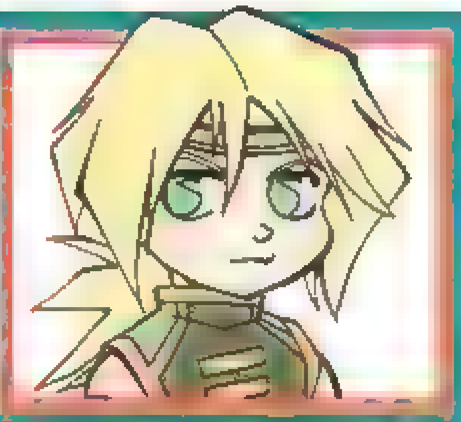


魔龍之眼



預定推出日 

＊遊戲類型　動作角色扮演+策略遊戲　＊科技需求　P2 6.0 1.8MB　＊研究製造所　Primal software　＊販賣流通所　天泉科技



當所有的城鎮被煞巴的怪物摧毀，剩下幾位畚卡勾教徒正躲藏在神秘的修道院中，毫無能力可言－你能夠拯救所有一切嗎？作為一隻幼龍，你要生存下來，發展你的魔法和力量，消滅來犯的怪物，重建人類的文明，讓人類了解並改正他們的錯誤，讓每個人的生活更美好（當然煞巴除外），其餘的就看你了囉～

魔龍煞巴的崛起

在古代的尼摩安大陸，出來到這片土地的人類胼手胝足建立自己的家園，他們極盡所能地保護村落免於嗜血的怪物騷擾。然而，在他們頭上高處盤旋的古代飛龍只知獨善其身，一點也不理會人類的問題。

有一天，其中一隻飛龍接近人類之後，伸出了友善之手，並且說服了其他同伴，飛龍終於與人類結盟，一起並肩作戰清除尼摩安的邪惡，強大的暗黑之王－煞巴，使尼摩安成為飛龍和人類居住的好地方。

邪惡除盡的尼摩安世界漸漸恢復往日的光榮，人類和飛龍一起學習魔法，進而了解如何使用在嶄新康莊的大道上，華美的魔法城鎮也在大地的魔法脈絡附近出現。然而，好景不常，過不了幾年，一支新的派別成立了，一群狂熱份子自稱為『季拉』，視飛龍為人類的下一個威脅，他們認定飛龍將要取代煞巴和他爪牙的邪惡王位！可憐的迷失靈魂，他們決定要先下手為強，並且摧毀所有找到的龍卵！

當然，還有其他對飛龍朋友忠貞不渝的人類，極力保護龍卵免遭季拉人的毒手，但是他們勢單力薄－大多數人類懦懶儒弱，不敢為自己的正義信念挺身而出，而一小群好人於是被害殺殆盡……雖然飛龍並不屑於報仇，他們還是決定離開，讓人類為所欲為，他們飛離了被蹂躪毀壞的巢穴，只有一隻飛龍－畚卡勾留了下來，他由一位忠心的牧師口述得知一個預言，警告說煞巴將打破禁錮由永恆虛無處返回起大浩劫！畚卡勾把最後一個龍卵，藏在古代神殿廢墟，然後飛離消失。

數百年後，他的預言成真了，怪物再一次憑空出現，在幾年內摧毀了所有人類的建築，人類軍隊聚集卻又被邪惡的怪物擊殺殆盡，人類僅存的希望寄託在相信預言的魔法師來孵育的龍卵身上。

形單影隻的幼龍在發現煞巴和牠的黨羽所作所為之後，能夠獨力對抗邪惡的勢力嗎？

飛龍的能力特質

一開始，玩家可以從三種飛龍中挑選扮演其中一種，有紅龍、藍龍和暗黑龍。



飛龍選擇畫面

飛龍	描述	飛行速度	火力生命	龍氣量	恢復力	法力流
黑暗法師	曼洛碼的法術是黑魔法系的，牠能夠操縱不死生物並且擁有大地法術的能力，速度較慢但是恢復能力很快。	75	40	70	55	35
魔法龍	巴洛斯吐出冰氣以凍結敵人，牠是最棒的施法者，行動敏捷快速，但是防禦較弱。牠的自然能力普通，但是有豐富的法術足以彌補這項不足。	85	25	35	25	60
火龍	亞諾斯是強有力的戰鬥生物，強壯十分敏捷。牠並不喜歡使用法術，因為它的一般攻擊能力便足以彌補	80	50	55	30	25

戰鬥基本教學

飛龍有幾種不同的基本攻擊方式－火球、龍氣和飛彈導彈。遊戲一開始時有固定的龍焰，射擊的準度也較低，不是每一次都能擊中目標的，然而，離目標越近，擊中的機會越大。不過熟能生巧，還可以攻擊樹木來作為練習。

基本攻擊有蓄氣的設計，如果要讓攻擊更有威力，使用蓄氣就沒錯啦！只要按住攻擊鍵，當蓄氣指標到達一定程度或是全滿，對著目標放開滑鼠右鍵，便可以展開攻擊。有一種攻擊方式是龍焰，它的攻擊距離較短，對藍龍而言便是冰氣，運用得宜的話可以凍結敵人，在這段時間裡敵人那就任你予取予求啦！

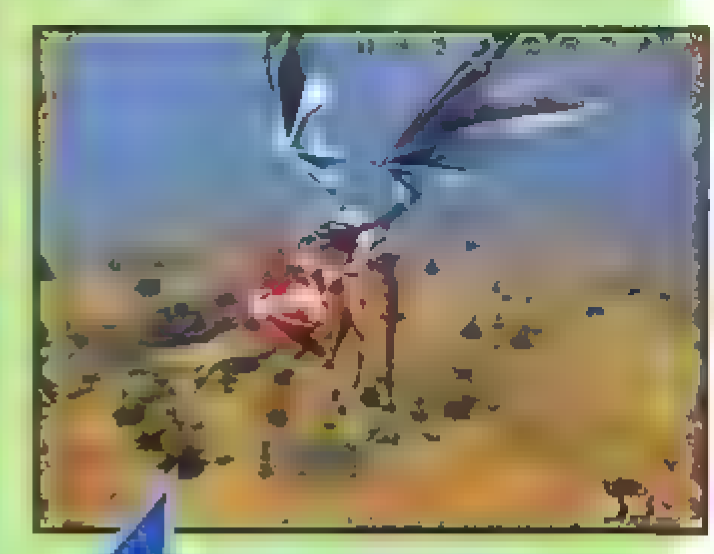
最後一種自然的攻擊方式是只有紅龍才有的魔法導引火球，它有點像是精確炸彈一般，看著滿天飛舞的導引火球真的是一大視覺享受，不過要躲敵人的同型攻擊時，真的是常常要捏一把冷汗。


許多人類和飛龍屍橫在焦黑惡臭的大地上

飛龍俯衝攫羊

這個遊戲設計了一個十分特殊的攻擊方式：「攫取」。飛龍可以很長一段時間不需進食，但是偶而必須進食以儲備能力。當牠飢餓時生命回復力和龍氣量的恢復速度會變慢，法力流也會變小。要攫取怪物－點擊「攫取」鈕，然後在怪物身上點擊滑鼠右鍵即可，然後你就等著欣賞巨龍攫羊（怪物）的英姿，還有看著怪物在飛龍爪中的無助掙扎的模樣，嗯…被怪物欺負的時候這真是一大享受！有時你會錯失選定的獵物，這時候再試一次就好了。請注意，你只能攫取小型的怪物，如果你的精力不足便無法攫取任何怪物（精力會隨時間而補充）。在飛龍爪中的怪物陷入極大的恐懼之中，早早了斷牠的生命或許是比較人道的做法，說時遲那時快，只見飛龍「狼吞虎嚥」，怪物頓時粉身碎骨，進了五臟廟，也解除飢餓的警報。




人類運用武器，飛龍使盡了魔法，終於擊退了邪惡的浪潮

絢麗豐富的各式魔法

除了基本攻擊之外，接近百種的法術是遊戲的一大重點，包含共同使用的法術，和各種飛龍專用的法術。紅龍的專用法術以火系為主，如火球、火柱、火妖和火雨等。藍龍則主要為水系和閃電系法術，像是巨冰、孤星、閃電球和暴雷等。闇黑龍是死靈法師的角色，擅長召喚不死生物如僵屍、怪物死屍等闇黑法術。

以法術的特性而言，則可分為攻擊性（對怪物、建築物）和輔助性法術，以及特殊法術。





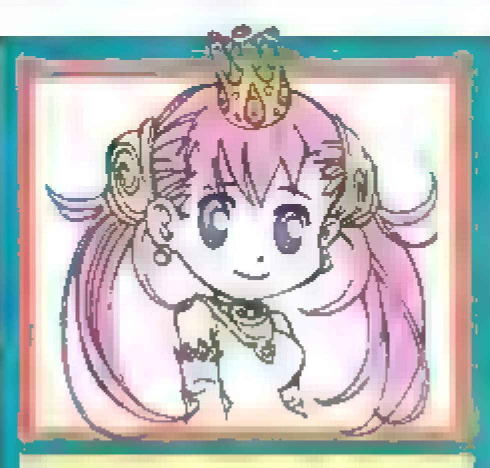
以遊戲平衡為依歸

為了遊戲平衡，法術施展時有充能的設計，選擇好的法術需要一段時間充能，而施法時也隨法術有不同的冷卻時間。此外，可以充能的法術數目也會隨著等級的提升而增加。當敵我雙方以一般自然攻擊和法術來回攻防時，可以說是星光電尾、滿天爆焰，法術效果炫麗奪目。

神奇大冒險 Great Journey

預定推出日 

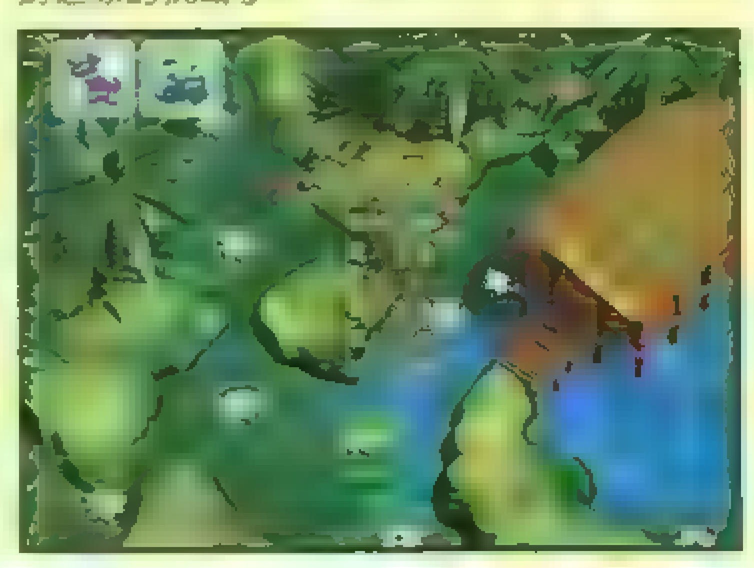
＊研究製造所 Rebel mind ＊遊戲類型 動作冒險 ＊販賣流通所 未定 ＊科技需求 P-4… 64MB



《神奇大冒險》這個遊戲具備了年輕玩家們最喜愛的—故事的陳述與情節—與環境生態這個通俗的主題。色彩豐富的卡通風格讓小朋友以及所有喜歡輕鬆玩遊戲的玩家，可以充分享受學習他們最愛的多采多姿的繪本與酷炫的冒險情節。好玩的是，遊戲中的主角將受托於「企鵝"先生，追擊在南極偷倒垃圾的壞蛋！

企鵝先生求救 東尼與安妮進擊南極

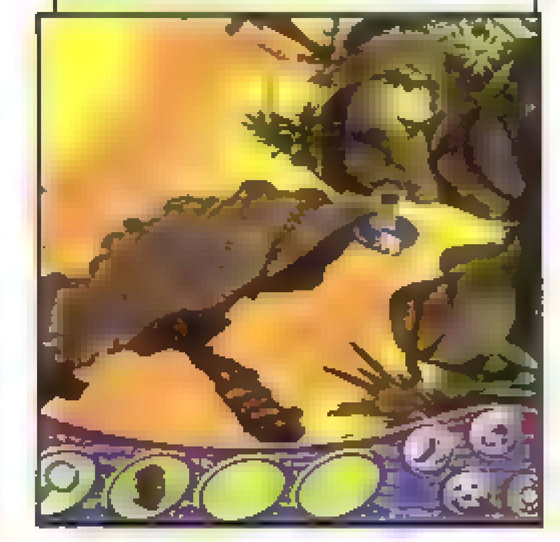
東尼與安妮是居住在「歐得巷」的好朋友。他們非常喜歡旅行，也因此在世界各地認識了不少好夥伴。有一天，他們接到了來自南極洲好友「企鵝」的求救信。企鵝希望他們能夠幫一個忙，因為在南極出現了一個會定期把垃圾倒在他們住的土地上的危險人物，這種大膽的行為真是相當的可惡呢！但是那個壞人駕著速度極快的船隻，南極上的守衛人員無法抓到他，總是抓不到這個人。於是，企鵝才會寫信來請東尼與安妮去找那擁有飛機的愛雷斯教授，有了飛機就有機會抓到這個亂倒垃圾的壞人。教授手中的船長，也是一位經驗老到的水手，一邊是教授的行蹤，找到船長之後，你就可以和他一起航行於世界各地，開始一段難忘的旅程。在旅程中，主角將會遇到重重冒險經驗與危難！不過，相信他們已經做好準備要面對這樣的挑戰了。



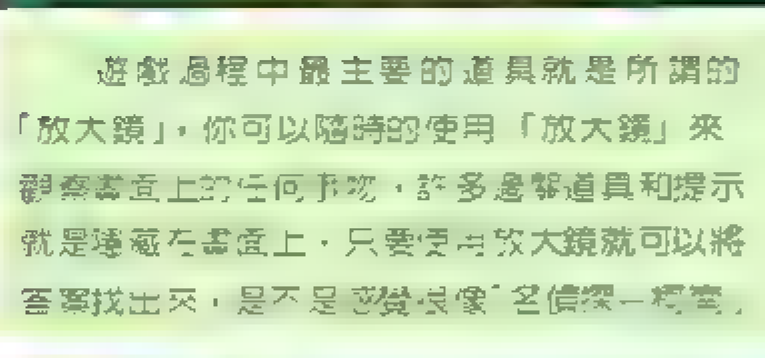
操作簡單 輕鬆享受刺激冒險

適合小朋友的遊戲來了，由國外Rebel-mind研發製作的《神奇大冒險》遊戲，國外上市後造成一股熱潮，開發商站在小朋友的立場，設計出許多寓教於樂的遊戲場景，遊戲中小遊戲會教導小朋友不可以隨地丟棄垃圾，愛惜地球資源。而簡單易上手的操作設定，讓小朋友也能夠馬上玩的不亦樂乎，可愛逗趣的卡通風格，讓所有玩家都能輕鬆的度過悠閒時光。遊戲方式十分簡單，只要使用滑鼠就能進行主要的遊戲操作，當你的游標在地圖上面移動時，會有綠色的腳鴨子圖圈，使用滑鼠左鍵點選一次就可以往這個方向移動，若是距離較近，腳鴨子圖圈變成藍色，主人翁則可以進行跳躍，簡單的移動方式讓你隨心所欲的到處移動。

▼左下方的「放大鏡」可是追蹤線索的「神兵利器」！！

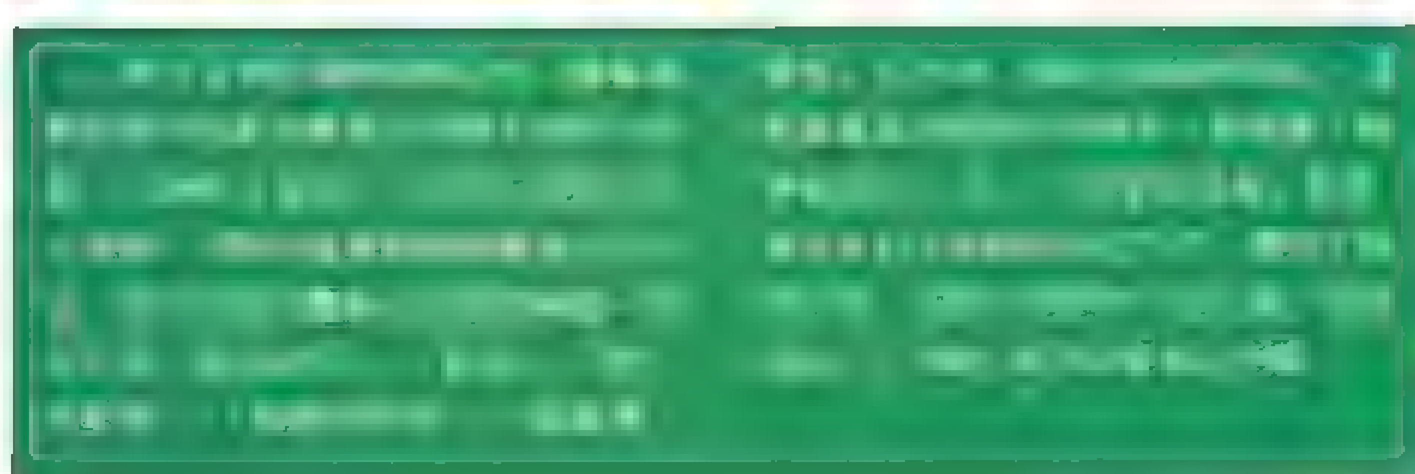


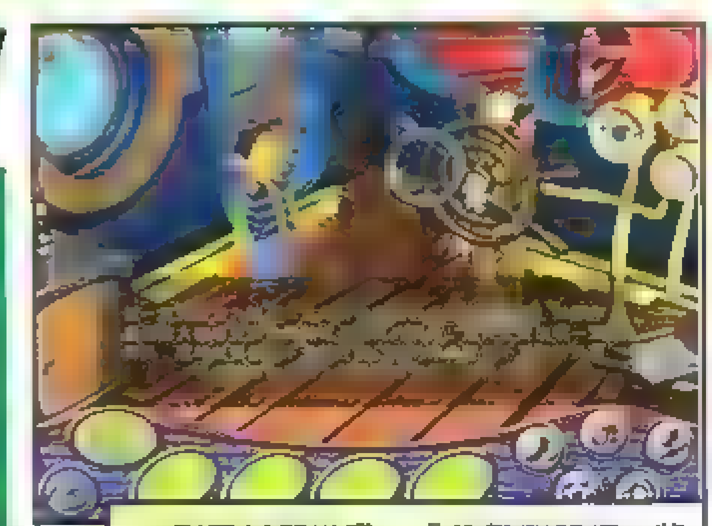
善用「放大鏡」追尋線索求真相



遊戲過程中最主要的道具就是所謂的「放大鏡」，你可以隨時的使用「放大鏡」來觀察畫面上的任何事物，許多過關道具和提示就是隱藏在畫面上，只要使用放大鏡就可以將答案找出來，是不是感覺很像「名偵探一柯南」在辦案呢！而在遊戲進行中，某些NPC角色會要求跟你進行小遊戲比賽或是交代你任務，這些小遊戲通常則是利用鍵盤的十字鍵和空白鍵就可以輕鬆完成，額外的小遊戲讓遊戲的遊戲性增加許多。

五種獨立小遊戲 各個皆饒富趣味

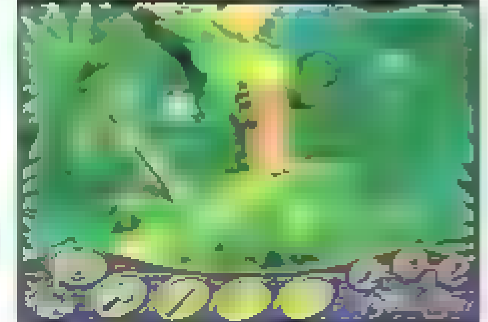




▲別不知所措了，「教學對話框」將解決您的困擾！

遊戲 角色登場 精采介紹不容錯過

遊戲中有許多充滿特色的人物，由於這些角色在遊戲中的發揮才讓這款遊戲變的更加充滿動感樂趣，針對主要出現的角色我們來做個簡單介紹，讓玩家對於遊戲能有更深一步的了解。



企鵝

東尼和安妮的老朋友，固執又公正，正義感十分濃厚，對於破壞環境的壞人絕對不會妥協，因此在碰到破壞環境的惡人時，馬上就想到請他多年的好朋友來幫忙解決。



企鵝！傳說中固執、公正又富正義感的「企鵝」

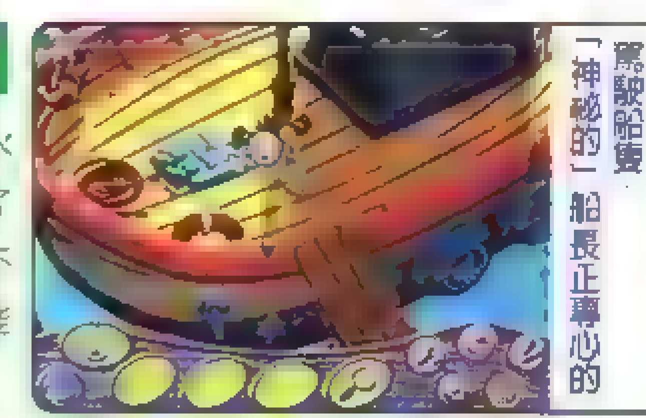
東尼

一個年輕的10歲小男孩，聰明且勇敢，熱心助人同時對於這個世界又充滿好奇心，因此在好朋友企鵝跟他求救時，他馬上義不容辭的整裝出發


東尼！沒錯！他就是！！東－尼－

船長

一位經驗豐富又老練的水手，在他的航海生涯中經歷了許多大風大浪，除了說得不太好的小缺點之外，是一位能夠提供許多幫助的長者


「神秘的」船長正專心的駕駛船隻

安妮

年輕的小女孩，無畏又勇於冒險，不瞭解害怕為何物，喜歡冒險與挑戰性的事物，與「東尼」是經常一同旅遊的好夥伴。


安妮！答對了！她就是－安－妮－

教授

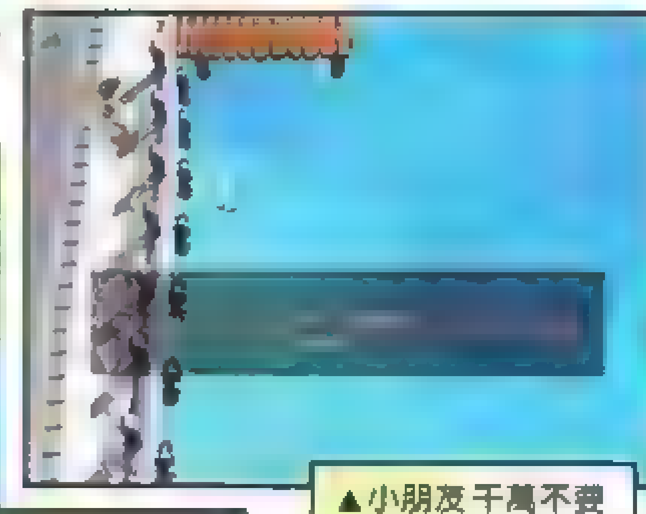
年輕有成的天才科學家，總是十分忙碌的專注於在自己的工作，遊戲中也是一位擁有飛機的人物，東尼和安妮就是要尋找教授來跟他借飛機。


這架飛機就是向「教授」借來的，十分忙碌的他並不願露臉！

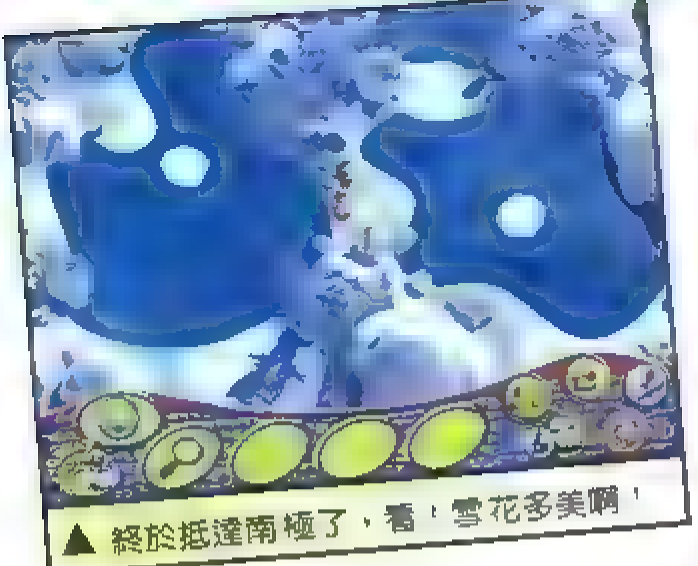
畫面 迷人的景緻 可愛夢幻貼近人心

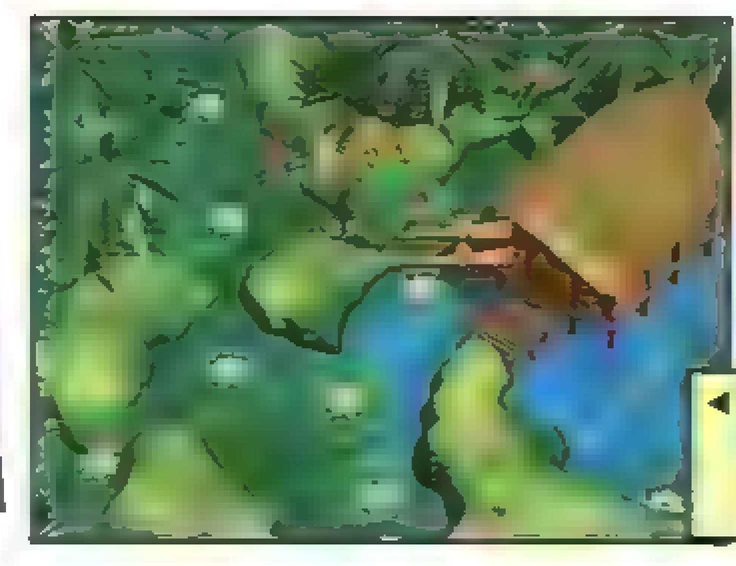
迷人的風景充分表現在美麗的背景圖畫上（想想電影史瑞克和玩具總動員吧，就類似那樣的！）與即時3D效果產生逼真生動的人物，讓小朋友不僅藉由遊戲學習，也猶如欣賞一齣精采絕倫的刺激冒險卡通，鮮豔的色彩同時也能激發想像力。遊戲中企鵝、北極熊也擬人化的可以和人類溝通做朋友，可愛的村鎮設計，加上鮮明的畫風，讓整個遊戲的畫面表現宛若一本可愛的兒童繪本，逗趣的角色對白和動作更讓遊戲的耐玩度大增，隱藏在遊戲內的環保觀念更可以加深小朋友的環保意識，可以說是一款寓教於樂的遊戲軟體。


◀我跳！我跳！我跳跳跳！！


▲小朋友千萬不要亂丟垃圾哦！東尼哥哥撈不完了啦！

完全 中文化 體驗遊戲更順心


▲終於抵達南極了，看！雪花多美啊！

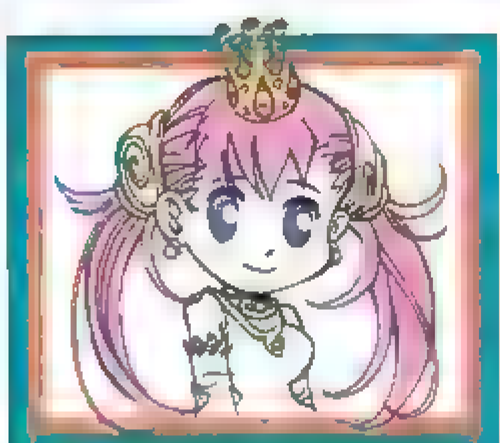

◀多麼貼心呀，一看就知道是調整「音樂」和「聲音」的地方

《神奇大冒險》遊戲將以全中文化模式在台灣上市，讓這款輕鬆活潑的RPG遊戲能簡單的進入台灣市場，小朋友操作起來也不會有任何困難，親切的母語顯示，讓玩家可以更加感受到遊戲的內涵，遊戲介面、內容完全中文化，讓玩家對於遊戲的故事背景更加了解，更加投入於遊戲劇情中。

蒼穹霸主II Etherlords II

預定推出日 6

＊研究製造所：Nival Interactive　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：回合策略　＊科技需求：PII-600、128MB



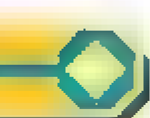
繼《閃擊戰(Blitzkrieg)》、《蒼穹霸主(Etherlords)》、《惡魔島(Evil Islands)》、與《巫師之怒(Rage of Mages)》系列使其聲名大噪之後，俄國首席遊戲研發公司Nival Interactive這回用《蒼穹霸主II》徹底推翻了[illegible]定律，至於他們到底做了什麼樣的改變呢？來看看吧！

再創前代續作 令你耳目一新

《蒼穹霸主II》對一代的玩家來說是全新的探索領域，除完美地結合了回合制戰略與魔法牌戰鬥的特色之外，二代將更著重於故事情節的發展與引人入勝的畫面表現，同時延續了啟發自《魔法風雲會》的創作靈感，使其不論在媒體評價以及市場賣座上都創下了前所未有的高峰。光譜資訊這回與Nival Interactive首開先河攜手合作便簽下這款令玩家萬分期待的佳作續集，相信其良好的中文化品質必定能為喜愛魔法牌與回合制戰略遊戲的玩家帶來最豐富的感動。



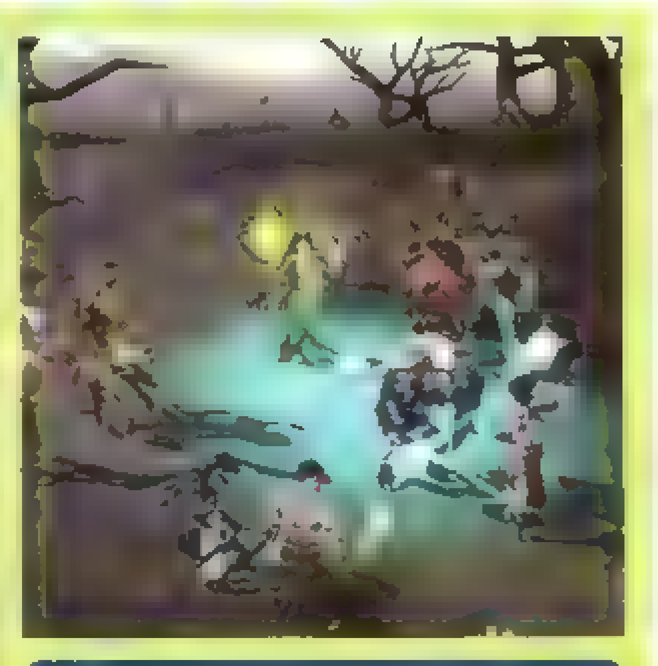
《蒼穹霸主II》將帶給玩家全新的感受



劇情任務豐富 培養專屬英雄

單一英雄養成

《蒼穹霸主II》與一代最大的不同，就是玩家將一開始選擇一名英雄，這讓遊戲感覺更像一個角色扮演遊戲（如Diablo），你將走過地圖尋找任務線索、與各式各樣的人事物相遇，還會找到散佈各地的資源，並利用取得的資源購買更多強大的魔法牌，而這就是你賴以與對手戰鬥的最大本錢。在冒險途中你會遇到在各方游盪的怪獸和人物，怪獸是很好的經驗點數來源，讓你得以升級並習得全新的技能。此外，一代中受到許多玩家抱怨的，英雄無法將經驗值帶往下一場任務的缺點，也將在這代成為歷史，現在你可以帶著一路上冒險得來的等級、經驗值、咒語與道具往下一關邁進，享受手中操控的英雄人物一點一滴地慢慢壯大的成就感。



雖然這次玩家只能操控一位英雄，但是卻能一路的成長壯大

劇情多變豐富

而遊戲中的NPC們則會指派任務目標讓你設法完成。這些目標能促使故事順利進行下去且成功完成各種任務，每個任務都有一條主線路徑，除了主線路徑之外還有支線目標必須完成，完成這些目標與任務將使你的角色逐漸成長茁壯。舉個例子來說，當你離開主線路徑去進行探索，或許你會找到一座讓手中生物更強大的聖殿，而這樣的發現將讓你可以更輕鬆的完成主線任務，並獲得更多報酬。所以你可以在遊戲中的每項任務裡隨心所欲地改變策略，讓遊戲變得更好玩。



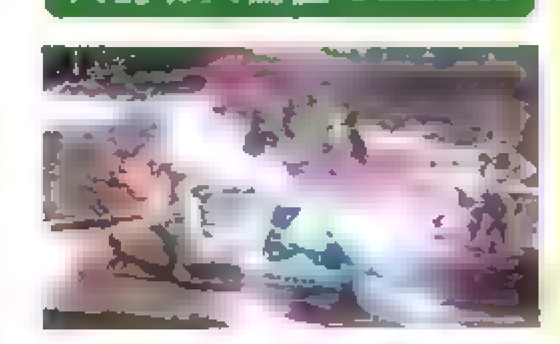
豐富的劇情讓玩家盡情冒險



看到怪物時[illegible]啦

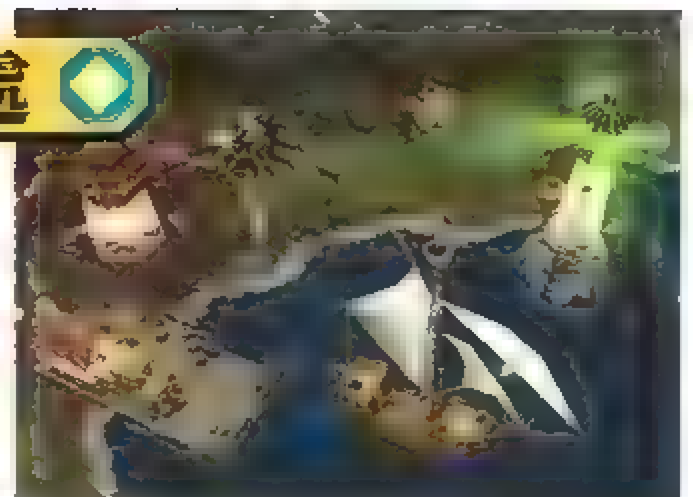


遊戲中的魔法特效真是美的令人驚豔

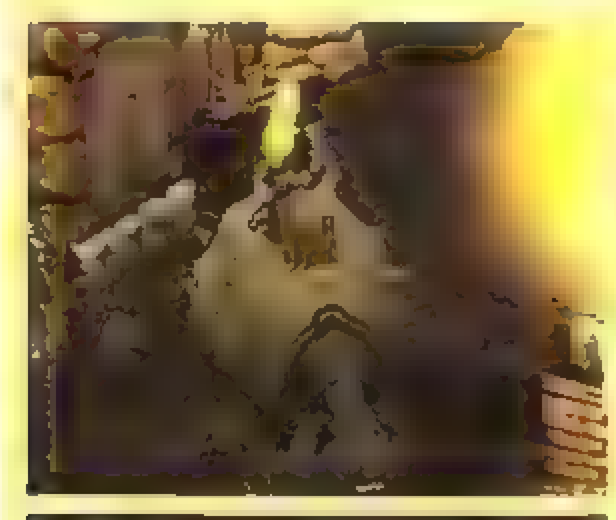


多人連線模式

圓桌與隨機之妙處



遊戲畫面的黑暗處



在練就一身絕技之後當然就要上網大展身手囉！

在你完成單人遊戲的冒險戰役後，相信已經練就了一手絕妙牌藝，這時你可以自己挑選牌組與電腦AI進行決鬥或是去闖蕩真實的世界。《蒼穹霸主II》在多人連線功能中新增兩款模式：隨機模式與圓桌模式，這對《魔法風雲會》的玩家應該很熟悉，類似稍微改變過的封牌版本和草擬比賽的遊戲。隨機模式提供決鬥玩家隨機的咒術、生物、與神器，而圓桌模式則是可讓多達八位玩家相互對決並殲滅彼此。不論是原有的決鬥模式或是新增的圓桌與隨機模式，官網上都提供了即時更新的高分排行榜，記下著來自世界各地好手的光榮戰績。多人連線雖然能夠讓你充份體驗打敗真人對手的成就感，但是可別忘了一山還有一山高喔～



融合角色扮演成份，增加遊戲中NPC與玩家的互動

風格多樣化

結合多類遊戲元素

角色扮演元素

《蒼穹霸主II》中也引進了奇幻的「角色扮演元素」，於是讓玩家所扮演的英雄可以與遊戲中的NPC進行互動，還有冒險當時先鋒著玩家從進入世界的第一天開始遇到的各種人事物，而在冒險途中所遭遇的每場戰役都有著附帶的目標任務，因此玩家可以嘗試用不同的方式來寫下屬於自己的故事情節，更有著多樣化的劇情支線可通往不同的結果。遊戲中共有五場戰役劇情讓玩家分別扮演四種不同種族的英雄，發揮無限廣大的靈氣世界。

結合魔法牌與回合策略

「這些都是玩家們最渴望的改變」遊戲製作人Yemelyanenko解釋著，「你將不再是沒有主體性的控制者，你就在遊戲之中。」《蒼穹霸主II》對於魔法牌遊戲散布所提供的多樣性和深度確保了戰鬥的新鮮度，讓玩家不論是為了收集魔法牌的狂熱、回合制策略遊戲的偏愛、還是角色扮演遊戲的喜愛，都可以在這款遊戲中找到屬於自己的樂趣。現在，在英文版的發行已經贏得口碑好又叫座的美譽之後，不妨期待九譜資訊即將於一月推出的中文化版本。



結合魔法牌，玩家可善用手上的籌碼。

統合四大種族

重創領主世界

《蒼穹霸主II》的世界中有五種靈氣，包括「紅色－混沌靈氣」、「藍色－機動靈氣」、「綠色－活力靈氣」與「黑色－械化靈氣」，而另有「白色靈氣」則是集合所有在宇宙中」所產生的強大靈氣，各種有色靈氣都是來自於白色靈氣，不過，雖然白色靈氣很強大會也難以流瀉，故鮮少為領主世界中的領主或英雄所使用，故事背景就設定在「機動族」、「混沌族」、「械化族」與「活力族」－這四大種族所居住的靈氣世界。這四個種族之間不斷地決鬥、爭取靈氣的控制及取得各式各樣的魔法來增強自己的力量。每一種族具有獨特的專用靈氣，並有著象徵性的顏色，比如黑色的械化族以靠著半生體半機械的生物，綠色的活力族則以類具有魔法能力的巨獸來進行戰鬥。



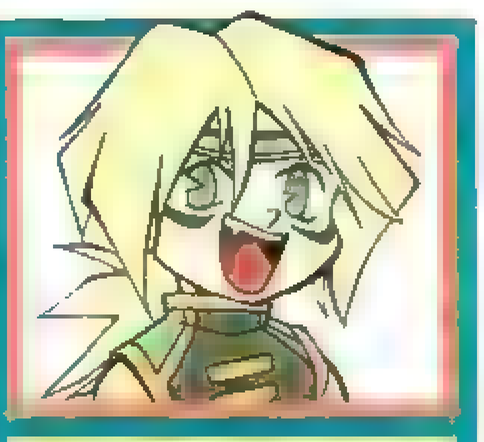
每種種族的專用靈氣都是不同的哦

異界戰士 Kreed



鑑定指數 8

*研究製造所 Burut Software　*販賣流通所 淇倫互動　*遊戲類型 第一人稱射擊　*科技需求 P4 800、256MB



由俄羅斯遊戲大廠Burut Creative Team製作的FPS遊戲《異界戰士》(Kreed)於去年底在俄羅斯境內上市時立即受到眾人矚目，八週內便狂銷十萬套，因此很快地便賣出歐、美、日、大陸等地版權，台灣方面則確定將由淇倫互動代理引進。而故事背景設定得十分龐大，除了人類之外，還有被稱為Tiglaary的蟲族，場景更是拉到遼闊的外太空~喜愛第一人射擊遊戲的你可不要錯過了哦~^^

異界戰士的生存戰爭

遊戲中玩家扮演退伍軍人協會的一名戰士，由於經過基因改造，因此具有超凡的力量。身為美國退伍軍人的你在經過協會的嚴格訓練後，獲得「異界戰士」稱號的榮耀，也因此，在這次的求生過程中義無反顧地肩負起帶領飛船上所有成員飛奔自由的重責大任。而玩家為生命搏鬥的星球則是個荒涼、擁有人工大氣層、雜亂城市、大量堡壘、可連接其它次元的怪異星球，地形多變，包括岩石密佈的平原、山脈、火山口、高原與峽谷等。在奮戰過程中，玩家將遭遇65種以上各式不同的敵人，包括如蟲般外型的Tiglaary、被囚禁數年而呈瘋狂狀態的Terran軍人、神秘的J'curr族…等。這些怪物非常聰明，會根據玩家的表現自動反應，甚至還會利用小隊戰術，因此玩家要小心避免掉入被敵人緊緊包夾的陷阱中，否則只有死路一條。

英勇戰士，難纏的敵人

出來領死吧~寶貝~

狠角色曝光



Jikreed

神秘的敵人，只知道他們似乎曾偷偷地與古老種族Prazaar接觸。

Shpigg

玩家將遭遇的敵人之一，曾經擁有一定程度的文明發展，後來成為Tiglaary種族侵略政策下的犧牲者，自此慢慢地退化。

Bio-projection

被Kreed所創造的怪物，如同他們可怕的外表，個性極為兇暴殘暴，會丟出小動物作為攻擊武器，因此不要太接近他們，盡量採遠距離攻擊。

Tiglaary

玩家所遭遇最難纏的敵人之一，以兇暴的手段在外太空中四處進行著侵略行動，一旦佔領一個星球之後，不是將星球上的人民變成行屍走肉的奴隸，就是殘忍地將星球毀滅。

超群的畫面音效

令人嘆為觀止的畫面

遊戲使用了強大的X Tend圖形引擎，最高可支援1600x1200x32畫素與1024x1024解析度的紋理貼圖，再搭配多層鏡面反射、粒子系統、體霧化、雙重紋理陰影貼圖…等最新圖形技術的運用，不僅畫面表現非常細緻，人物和各種特效更是生動逼真，此外，真實的物理模型和彈道系統讓各種情況更是符合現實世界的現象，例如碎片彈爆開時的力道若夠強的話，將有可能對人物造成傷害。為了配合絕佳的畫面表現，音效上當然也有精彩的演出。音效支援EAX和A3D技術，因此音效定位非常精準，提供了玩家身歷其境的真實體驗，尤其在昏暗、氣氛詭譎的場景中，一個不小心可能就會被神出鬼沒的怪物給嚇一跳





讓你知道什麼叫作看到黑影就開槍

16種武器齊上陣

就目前所知，遊戲至少會有九個以上的任務，任務內容千變萬化，玩家可能必須解開謎團或是帶回敵人的重要情報等等。為了自保與擊退敵人，玩家將穿梭在錯綜複雜的通風管道、骯髒的排水管、地下基地、宇宙飛船、甚至是具有戰略用途的島嶼。由於製作小組並不想將玩家塑造成超級無敵英雄或神人，而只是個貨真價實的英勇人類戰士，因此在以講求遊戲平衡性的前提之下，製作小組設計了16種武器，這些包含手榴彈在內的各式武器極為符合遊戲中所設定的真實環境，且隨著遊戲的進行威力變得越來越強，以幫助玩家對付越來越棘手的敵人



除了武器之外，遊戲中還設計了許多具各種功能的物品供玩家收集使用，這些物品可能具有加強威力武器、增加射擊範圍，甚至可以減輕武器損壞…等效果；此外，為了便於玩家穿梭於龐大的場景中，製作小組還設計了[illegible]摩托車、戰鬥機器人等，以及能一舉殲滅眾多敵人的大砲。



保持遊戲平衡的武器設定



常用武器公開



戰鬥小刀

最方便，同時也是近戰中最重要的武器，可以無聲無息的殺掉敵人



卡賓槍

極為小巧，射擊準確率高，是軍隊中頗受歡迎的武器。



半自動霰彈槍

便宜，擁有大範圍殺傷力的武器，而且容易操作



三管獵槍

裝填式武器，具有強大的貫穿力。

閃擊戰 Blitzkrieg



預定推出日 7月

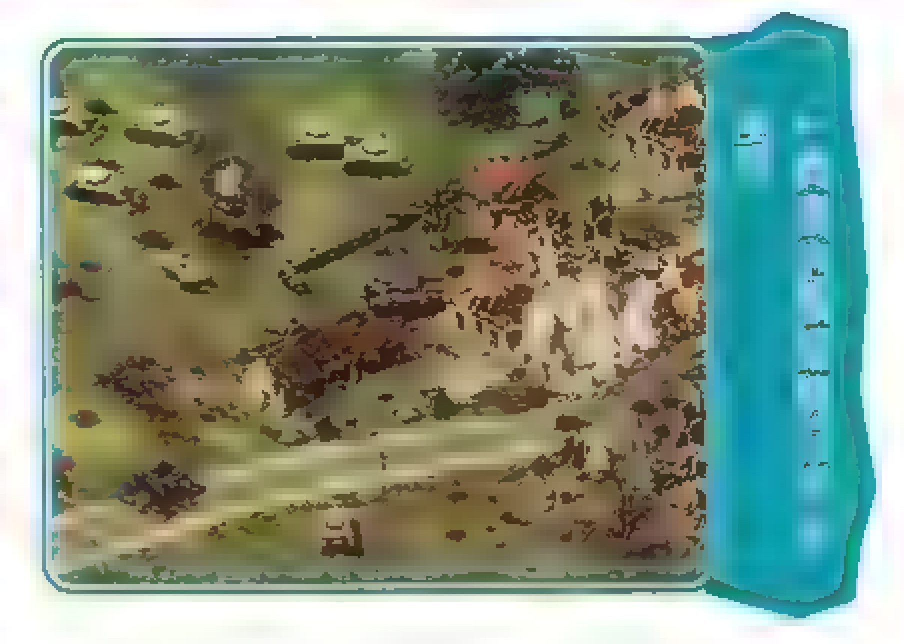
*研发製造所 N A C *遊戲類型 即時戰略RT、 *販賣代理所 光譜資訊 *科技需求：PII-366、64MB

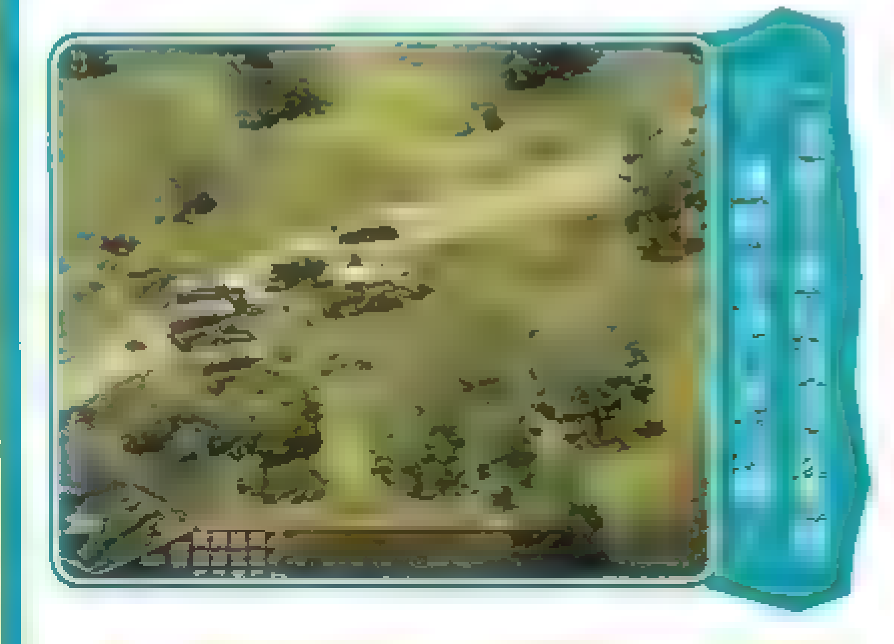


「閃擊戰」是一款3D即時戰略遊戲，場景設定在第二次世界大戰，玩家在遊戲中，將可以同盟國、德軍、蘇聯軍隊的身分參與戰役，比起一般可見的二戰即時戰略遊戲來說，「閃擊戰」無論在歷史性的逼真或是遊戲性的趣味上來說都有著更完整的表現，肯定令所有渴望親身體驗第二次世界大戰戰場實況的玩家深深著迷，加上這次由光譜資訊進行中文化的結果，相信絕對不會辜負即時戰略迷的期待的。

明快戰略節奏設計 讓你彈指出兵取勝

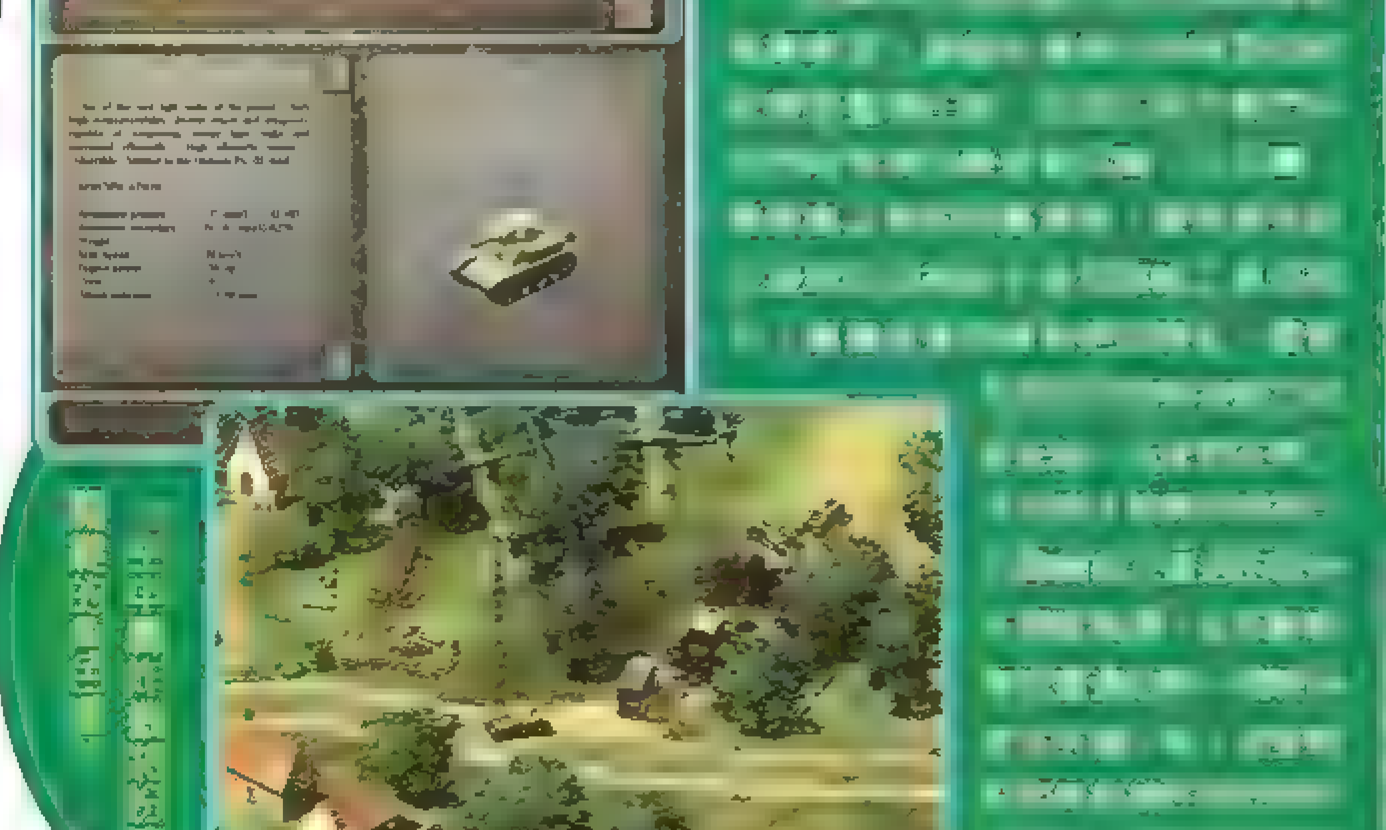
我們可以說「閃擊戰」是一款道道地地的即時戰爭遊戲，設計者的用意在於創造一款步調明快、動態的和有樂趣的即時戰略遊戲，讓其更逼真且符合史實，又不至於因此降低綜覽的遊戲樂趣。例如，當一輛坦克被砲彈擊中，會完全模擬實際的碰撞並計算損壞程度來產生結果。因此，要像大多數的即時戰略遊戲一樣用一群士兵拿著步槍來摧毀坦克是不可能的。不過，逼真卻不有趣的成份，像是受損機器的撤離，在[illegible]資又費時，就毫不留情的從遊戲裡刪除了。





如此一來，在「閃擊戰」裡不但可獲得一般戰爭遊戲可見的逼真，又可享受純粹的即時戰略樂趣。遊戲中的即時戰略元素非常直觀且理所當然，像是滑鼠對某單位連點兩下便可全選畫面中所有可見的同樣單位，或是以滑鼠拖曳再放開的方式選取大規模單位等等。不過，「閃擊戰」摒棄了戰略遊戲裡根深蒂固的資源採集、建築物建造等相似的經營模式，這麼做的結果，將幫助玩家完全專注於考量戰略指揮官該擔心的事情，也就是摧毀敵人和佔領區域。

擴充軍隊爭取後援 享受勳章表揚榮耀





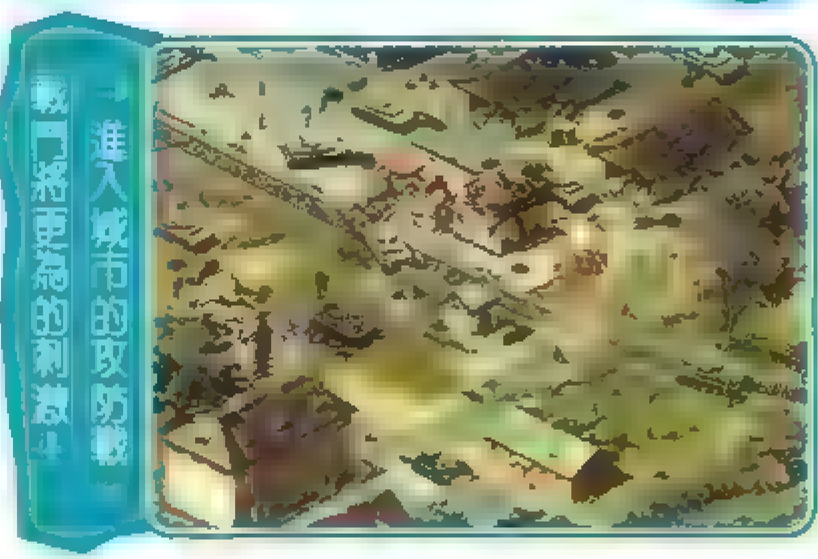
←各種不同性質的部隊將傾巢而出。

二戰戰役完全重現 80道任務供你選擇

不論你是即時戰略遊戲的新手或資深玩家，「閃擊戰」擁有彈性的戰役架構，讓你完全以自己的步調和難易等級來進行遊戲。遊戲中有三大戰役，玩家將分別對抗西方同盟、德軍、與蘇聯。戰役由章節所組成，每章有一個目標，其中心任務是依據第二次世界大戰史實所模擬而成的主要戰役。對於大多數玩家，除了死忠的即時戰略迷之外，會選擇致力於章節中的主要戰役，完成次要任務則為聚集資源和部隊升級。數不清的附加任務有著各種類型和難度，只要達成其中一項就能增加玩家在主戰役中的優勢，達成各種不同的任務將有利於實力的均衡發展。比如說，當你在次要任務中奪佔一座敵方燃料儲藏庫時，便可在主戰役中供應和利用更多車輛。除此之外，成功的次要任務可讓你的指揮官增加聲譽獲得升等，得到更精良的部隊和較新型的武器。因此，只要在次要任務中將敵人的實力削弱，便可以更輕鬆地贏得主要戰役喔。除了戰役以外，隨機產生戰鬥地點和戰役編輯器都足以讓你對這款遊戲百玩不厭，利用戰役編輯器甚至可以創造屬於自己的部隊呢！如此開放式的遊戲結構相信將使這款架構於歷史真實的「閃擊戰」更加與眾不同。

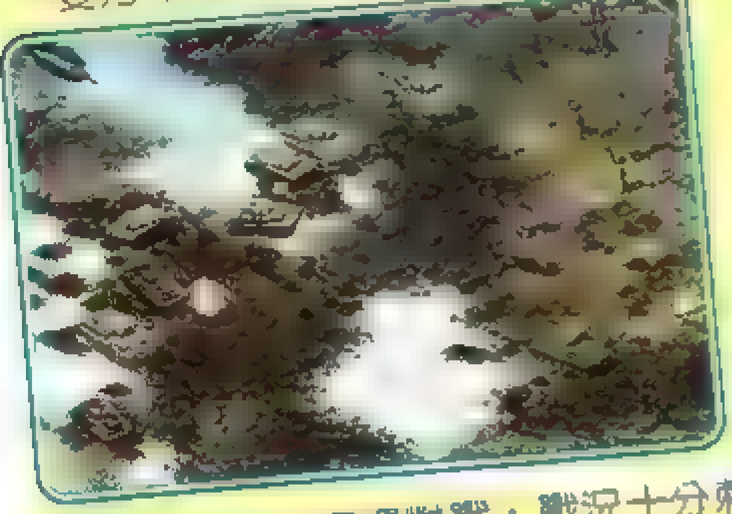


↑每個關卡都有詳細



↑進入城市的攻防戰，戰鬥將更急的刺激！

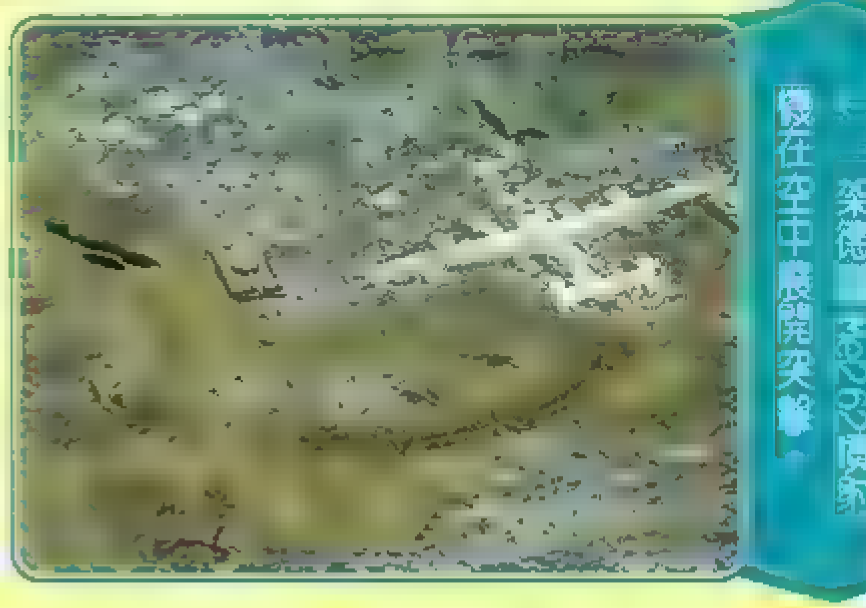
連線對戰結盟廝殺 體驗不同風味競賽



↑雙方陣營在沙漠地帶展開會戰！

↑兩方坦克直接遭遇對戰，戰況十分刺激。

閃擊戰的多人連線遊戲中每張地圖可支援多達16名玩家，有各種競賽任務如襲擊或是奪旗遊戲（控制特定區域以獲得經驗點數），沒錯，就是「奪旗」，這是一種特殊類型的競賽遊戲。玩家必須消滅所有敵人武力和基地，在有限時間內獲得較多的戰績；而襲擊遊戲則比較像是「終極對決」的型態，沒有增援部隊可使用。若有玩家開設伺服器，便可透過區域網路連線加入遊戲，玩家也可透過網際網路新建遊戲或加入別人已建立的遊戲。戰鬥是依據地圖產生，會有某些預設參數。利用網際網路連線時，戰績優秀的玩家會列在排行榜上，玩家組成的團隊也會有特定的排名。



↑一架德國Me262噴射機在空中展開突擊。

逼真遊戲效果 極速戰鬥完全體驗

遊戲的複雜與精細程度可輕易地從單位的實際動作看出來：坦克車引擎冒煙且遺留路過痕跡、步兵在空地受大砲攻擊而傷亡、車輛會依種類損壞且耗盡彈藥、飛機俯衝射落敵軍偵察機、水平轟炸機對底下目標轟炸……。從挪威到北非，這些景象不斷在歐洲戰場的各個角落上演。若六角格遊戲（即紙上戰略遊戲）的玩家覺得紙上樂趣無法餵飽你的胃口，那麼此款動作喧鬧的遊戲將足以令大多數戰爭遊戲玩家大快朵頤一番。要說「閃擊戰」是戰略遊戲中的極品是絲毫不嫌誇張，當你以外科手術的精確手法吾開你的敵人，策動坦克和空中襲擊來阻止敵人前進，並有技巧地維持你的防禦力量，你將贏得第二次世界大戰期間的這場歷史戰役來證明你的戰略手段。

↑戰場上的各種景物都非常栩栩如生！

精靈傳說 Battle Mages



預定推出日

*研究製造所 Buka Entertainment *販賣流通所 Atari 英寶格 *遊戲類型 RPG + RTS *科技藝術



市面上各家推出的即時戰略遊戲相當地多，不過這款《精靈傳說》(Battle Mages)玩起來的感覺絕對不一樣，和普通生產、建造之類的即時戰略遊戲比起來，雖然《精靈傳說》不用製作這些東西，少了很多麻煩，但是玩家必須利用手邊僅有的資源來通過任務，當然這就看玩家指揮的策略技術囉！

《精靈傳說》的背景故事

在《精靈傳說》的遠古世界中，在一界的中央豎立著一個魔法水晶（Magical Crystal），它抵抗著「渾沌」(Chaos)的入侵，保護著在它領域範圍內的所有生物，使得他們可以享受到陽光、茂盛的森林以及苔翠的河流，反之，在領域範圍以外的區域則慘不忍睹，沒有魔法水晶的庇護也就沒有陽光照耀了，所以在魔法水晶的領域範圍內，從外界聚集來的人類、妖精、矮人，彼此在領域範圍內和平生存著，矮人甚至在地下建國，建立屬於他們的世界，但好景不常，在妖精中出現了一位邪惡的男巫師，他得到了妖精公主的信任，並將他加冕為王，他領導著妖精王國，讓王國逐漸強大，因為妖精們想要回到他們原本生存的地方，於是邪惡的男巫師開始計畫破壞魔法水晶來讓他們能夠回家，在人類激烈的抵抗之下，妖精們的計畫失敗了，不過男巫師不會就此善罷甘休，一日妖精公主被神秘地謀殺了，而各地也出現大量的不死族入侵這整個世界，為了恢復世界和平，身為戰鬥法師學校的畢業生的玩家們，將踏上尋找失落矮人神器的旅程，玩家在旅程中將會遇到許多不同適合的部下，展開一場場與怪物、邪徒的決鬥，進而找出世界動亂的原因，讓整個世界再度回到早期的繁榮和平



妖精幾乎可以跟弓箭手劃上等號了．．



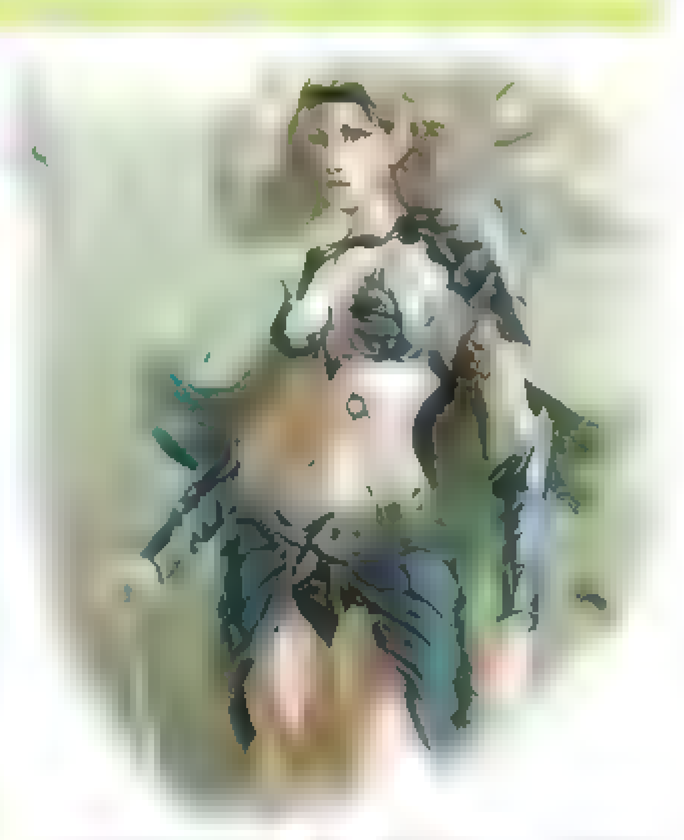
不死族入侵整個世界

以魔法為主軸的即時戰略

和一般即時戰略遊戲最大的不同是，在《精靈傳說》當中，以「魔法」來貫穿整個遊戲，玩家剛開始遊戲時，要選擇三大魔法師的其中一個，這三個分別為「渾屯系法師」、「自然系法師」、「水系法師」，混屯系法師專精攻擊魔法和增加單位攻擊能力的魔法，主要以進攻為主，擁有最大最強的攻擊力，但是防禦力就被忽略掉了，所以渾屯系法師屬於敢死隊類型的。自然系法師專精補助魔法，擁有最多的恢復和防禦咒文，雖然沒有強大的攻擊法術，卻是最不容易讓單位陣亡的法師，除了幫助隊伍增加強大的防禦和之外，還可以直接恢復隊伍的體力，讓隊伍在戰場上能持續戰鬥。最後的水系法師主要專精輔助型法術，和自然系法師略有不同，



這是一個以魔法為主的遊戲



水系法師沒有大量的補血法術，但是擁有最多輔助類型法術，像是祝福術等，可以讓隊伍增加最多的輔助效果，讓戰力大大提昇許多。

內含角色扮演的元素

當玩家選擇其中一種法師之後，就會開始進行該法師的主要故事，玩家可以藉著殺死敵人的多寡來得到經驗值讓法師升級，如果法師升級的話，除了可以增加體力之外，若是玩家想玩精通魔法系的法師，可以只增加大量的魔法技能，等級越高，學到的法術越多、越強，不過使用法術可是需要用到法力的，要小心，玩家所選的法師如果升級，還可以學各種技能，像是增加法術或優速等等，總之，整個遊戲內容都在魔法世界當中，運用自己所選的法師來通過任務就是遊戲最大的目的。雖然《精靈傳說》是一款即時戰略遊戲，不過當玩家進行故事模式時，一定會覺得很像一款角色扮演遊戲，遊戲的許多設定採用了AD&D的升級和魔法等系統，在遊戲剛開始，玩家必須選擇一個主要角色，也就是類似英雄，而這二種角色擁有不一樣的屬性魔法，但是，玩家在讓英雄升級之後，所學的魔法也不一定要學同一屬性的法術，玩家也可以跨屬性學習不一樣的法術，當然，非自己系列的法術學了之後才能發揮法術威力，不過遊戲裡的另一項設定，就是各種技能和魔法，都有不一樣的配合，當玩家在選擇不同屬性的魔法升級後，可能會發現某些不同屬性的魔法相互配合，可能會讓單位變得很強，像是自然系的補血法術配上風系的加速術，就會讓隊伍的戰鬥力提昇很多而且不容易陣亡，當然這些配合都相當自由，玩家可以任意配置。


因為是3D遊戲，所以有地形高低的分別

各種大大小小的任務

除了英雄升級之外，有時候玩家可以自己生產單位，但是要奉勸你，《精靈傳說》不是一般的即時戰略遊戲，並不是人海戰術就能獲勝，當玩家擁有單位時，每一個單位都會被編隊在一個隊伍裡，可能六個單位形成一個隊伍，而隊伍在作戰時，在隊伍上方會有經驗值的顯示，不只是英雄升級，玩家隊伍中的單位也會升級，當隊伍升級後，同樣的可以讓他們學習各種不一樣的技能，在隊伍技能裡，有劍術、戰術、武器運用等各種多樣的技能可以選擇，除此之外，如果有閒錢的時候，還可以為這些單位更換不一樣的武器，所以雖然玩家可以創造單位，但是沒有升級的單位的話是很容易被對方高等級的隊伍消滅，這點要特別注意。玩家在進行遊戲時，和一般的戰略遊戲相同，玩家會在某一個大地圖裡進行遊戲，但是當玩家開始移動後，到某些地點或是消滅某些怪物，就會跳出不一樣的任務，有時候可能在經過村莊時，受到村民的委託等，而每一個地圖都會有主要的任務，雖然玩家可以不理會支線的任務，不過若是完成其他的支線任務，則會讓玩家賺進不少經驗值喔！而《精靈傳說》其實就是戰略遊戲加上角色扮演遊戲混合而成的，當玩家在進行任務時，不管是支線任務還是主要任務，玩家都會看到許多不一樣的故事，而在這些任務出現的怪物或敵人，絕大部分都會比玩家強或是人數比玩家多，當然玩家擁有不一樣的強力魔法，就算敵人比較強，如果法術運用正確，還是可以輕鬆獲勝喔！


玩家可以利用輔助魔法來讓自己的隊伍佔優勢

上網連線進行魔法對戰！

遊戲當中也支援了連線對戰模式，可以讓玩家上網與其他玩家較量，如果玩家想上網打遍天下無敵手，就必須比對戰的對手還要更快下達指令和升級，因為在即時戰略遊戲的連線對戰裡，致勝於獲勝的關鍵通常都在速度和策略操作，當然《精靈傳說》也不例外，就像先前提到的，遊戲裡有許多不一樣的魔法和技能，兩者一樣的重要，舉例來說，當玩家擁有各種不一樣的魔法，但是沒有提昇技能，那麼玩家最先碰到的問題就是指令輸入，在遊戲裡就算是要使用三次魔法都要提昇技能，否則就要打開魔法書慢慢設定，這時空有魔法也無法快速使用，而若是玩家只提昇技能，那麼許多強力的魔法就無法使用了，所以在有如RPG般的《精靈傳說》裡，雖然生產並沒有那麼重要，但是要獲勝的難度卻比其他遊戲還高，當然在連線對戰裡也是如此，玩家的速度必須比玩其他戰略遊戲還要快一些才有辦法致勝，如果玩家是即時戰略遊戲迷，《精靈傳說》絕對會比一般即時戰略遊戲更有趣、更豐富！


兩軍展開激烈的衝突





預定推出日

*研究製造所 Rebelmind *販賣流通所 其倫互動 智冠科技 *遊戲類型 3D動作角色扮演 *科技需求 Pentium III 800MHz、128MB RAM

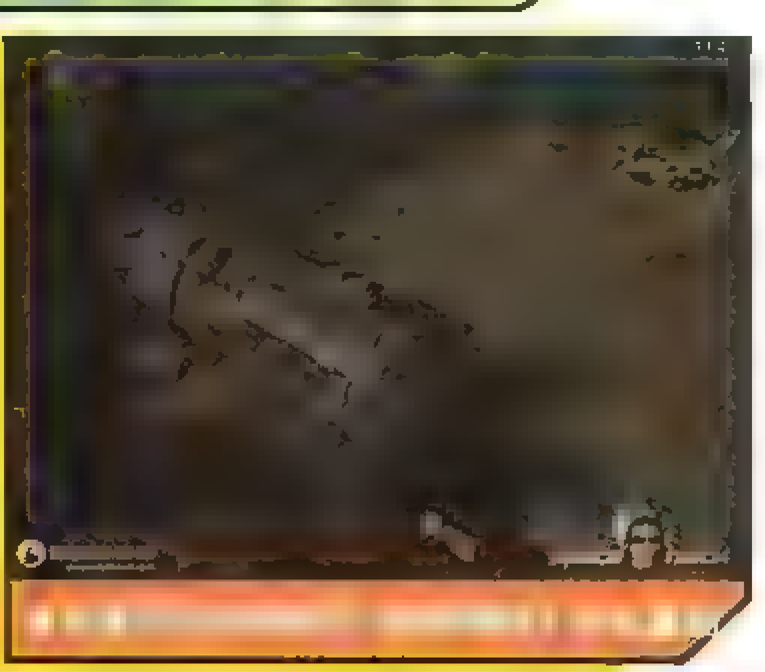


《納粹暗影》(GROM)

開發商Rebelmind宣佈，以《暗黑破壞神》為開發構想的新片《絕地悍將》(Space Hack)將於2004年推出。成立於1994年的遊戲開發商Rebelmind，以2002年推出的RPG《納粹暗影》聞名歐美，並由CDV擁得全球發行權，於2003年底，Rebelmind又推出清爽畫風的冒險遊戲－《大冒險》(Great Journey)再次得到歐洲媒體好評，而《絕地悍將》(Space Hack)為Rebelmind今年最新的開發作品

不需高檔配備即可遊玩

Rebelmind於去年釋出該公司新遊戲「絕地悍將」的開發消息，該遊戲被媒體稱為「科幻版暗黑破壞神」，該公司表示，「絕地悍將」是一款品質遠勝《納粹暗影》的3D科幻動作RPG，不僅結合了豐富的任務設定與精彩的劇情，同時還有遠超玩家所能想像的3D遊戲畫面。「絕地悍將」的3D運算引擎是由《納粹暗影》改良而來，製作小組幾乎翻新了所有的程式碼，並取得令人滿意的成果，玩家只要具備Pentium 800MHz的CPU，GeForce2 MX或同級產品以上的顯示卡，就能得到高品質的畫質。



充滿科幻風的故事背景

由於地球上怪異的人口暴漲，使得政府不得不採取激烈的處理方法，犯罪者和許多平民被強迫地移民到距離地球十分遙遠的落後星球，不僅如此，政府還制定了一套限制法律來約束這些居民，你可能因為超速而被判無期徒刑，這裡就是這麼一個恐怖統治下的星球。犯人通常是由非常怪異的運輸船來運送，這怪異的太空船通常是由一艘小型的動力船加上數十個人造生物圈來組成，人造生物圈的構造非常特別，裡面有自己的土地、大氣供應、甚至還擁有人工太陽，你也可以稱呼它為袖珍版的地球，這種人造生物圈可以被放在任何星球，提供了這些被強制移民的居民有個基地來管理控制這個新的殖民星球。Maximus XV是其中的一艘運輸船，一群犯人被鎖在人造生物圈內，對於未來它們全然不知，政府只提供它們一些基本的落後工具，這些工具只能夠用來開墾荒地，開發這個新殖民星球就是這群人犯的使命，不過在這個時候沒有人會知道他們會需要武器….

這艘運輸船的任務原本應該是一趟安全和平的飛行，駕駛人一定也沒有想到，在目的地等待著他們的是全太空最凶殘恐怖的肉食生物…就在航行中，Maximus XV不小心的被黑洞給吞噬進去，人類並不是唯一遭受這種命運的種族，被黑洞吞噬後，運輸船降落在這個奇異的世界，這裡面存在著一種已經被吞噬進來好幾年的兇猛生物，這些生物把新進入者當作食物而生存著，它們很快的就來攻擊運輸船Maximus XV，佔據一個又一個的人造生物圈，人們總受驚慌而無力抵抗，殘忍的獵食者且無情的把人類當作糧食。人造生物圈不斷的消失，終於只剩下最後一個了，不過這個生物圈不同，他們有臨時製造出來的武器，並且打算使用這些武器來對抗入侵，不過他們仍然遭受包圍，數不盡的兇猛敵人包圍著他們，唯一能夠脫離這種困境的方法是到達緊急太空艙，使用它的強力武器來消滅敵人的包圍陷阱，不過連結所有人造生物圈的道路已經被外星生物所佔據，只有一個人可以完成這項任務，那個人就是－「絕地悍將」(Space Hack)。





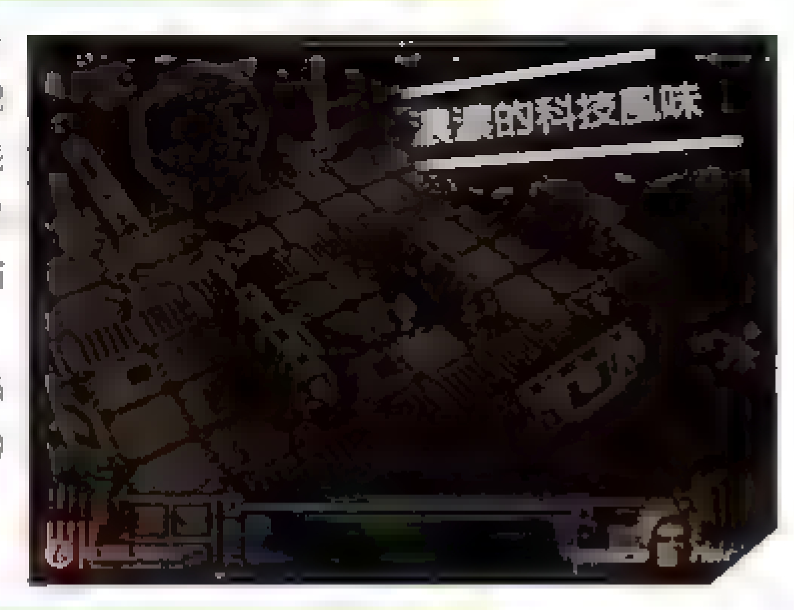
充滿個性的主人翁

「絕地悍將」是一名前太空海軍軍官，因為不服從上級命令而被判處終身監禁的無期徒刑，強壯、驕傲、甚至脾氣有點暴躁，在海軍中原本默默無名，在經歷了火星海盜船事件後才成為民眾心目中的英雄。太空海盜在火星搶奪挾持了無辜民眾，不僅搶奪他們的財物還要求政府給予贖金才願意釋放人質，絕地悍將接受了政府的命令，奉命搭救這些人質，沒想到他只是徒步的走上武裝海盜船上，手上只拿著一把大砍刀，輕而易舉的殺了30個凶殘的海盜並拯救了150個人質，經過這個事件後，他一舉成名，人們稱呼他為「絕地悍將」（Space Hack）不過後來他沒有遵守上級的命令而擅自行動，因此被判以無期徒刑而流放到人造生物圈服刑，誰也沒想到運送他的Maximus XV太空船就此踏上了死亡之途，於是「絕地悍將」就成為這些手足無措的人們唯一的依靠。



精心打造的科幻背景

遊戲製作人也是Rebelmind創立者之一的Krzysztof Krawczyk和Darek Rusin在接受HC Gamer專訪時表示以動作RPG來說，科幻風格並不是那麼的受歡迎，甚至幾乎可以說是不存在，我們認為要創造一個幻想現實的世界是比較容易的，我們本身也有很多作好的模型，只要把材質套上去就完成了，不過要設計成科幻風格反而是不容易的事情，因為玩家會跟自己印象中的「星艦迷航記」（STAR TREK）的太空船來相比較，所以我們對於把遊戲設計成科幻背景認為是很有挑戰性的一件事，人造生物圈的想法就是一個很特殊的創意，它等於是一個縮小版的地球，科幻風格的時代背景，讓遊戲更添特殊風味，就我們的觀點來說，科幻風格更需要豐富的想像力來完成。

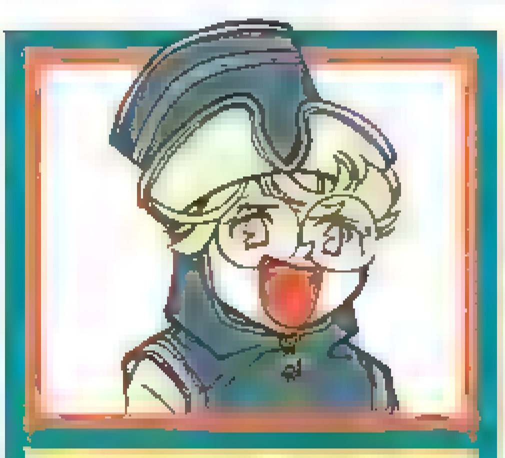


流暢的動作RPG表現

石器時代 復刻版



＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：線上RPG　＊科技需求：Pentium II、32MB RAM



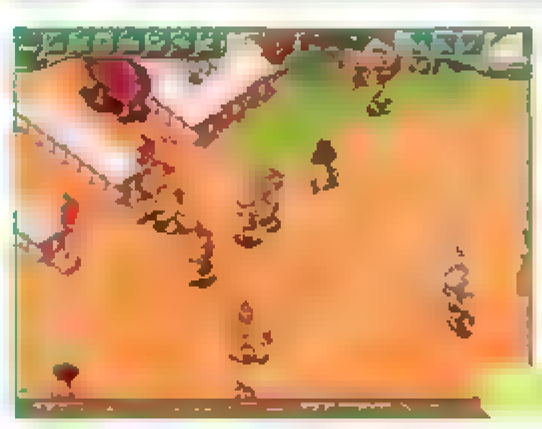
《石器時代復刻版》開放也將近快半個月了，很多的懷念以前石器時光的老玩家紛紛回籠，想要在重溫一下以前的感覺，雖然以前的老朋友不在了，但是他們相信，在這環境裡面一定可以再度找到他們夢想中的遊戲環境，所以各位想要當原始人的玩家，趕快加入這一個單純又可愛的環境吧！

初學者最好組隊打怪



團結力量大拉

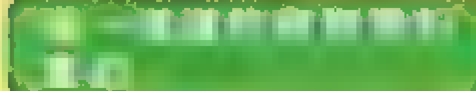
對於老玩家來說，怎麼樣進入石器時代開始重新生活，不是一件難事，但是一些新手可就難過了；我們相信，進入《石器復刻版》的老玩家可會好好的給他照顧新人的；但是我們仍舊不忘教導一些新手如何在石器裡面生存，起碼懂得讓自己達到成人的境界。剛進入到石器的時候，全身可是光溜溜的，而且依照出生的村落不同，四周的風景以及怪物都不同，所以玩家在選擇出生地點時要非常注意，因為某些村落可是人煙稀少，根據統計，以薩姆吉爾村出生的寶寶最多，在這裡出生就不怕沒有人可以組隊了。剛出生的時候連一點錢都沒有，此時的玩家要懂得利用組隊功能到村落的外面去打怪，並且利用合擊的功能（這是石器遊戲裡特殊的功能，可以全部或者少許的玩家以及寵物同時間攻擊某一隻怪物，這樣會造成只要有攻擊的該目標怪物的玩家或寵物都可以取得同樣的經驗值喔。）就能順利的達到升級的目標。



原來新手還真不少

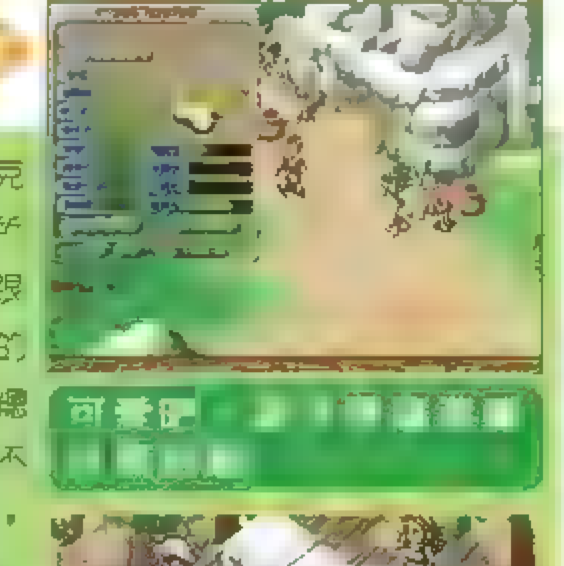
利用快遞任務來存錢吧



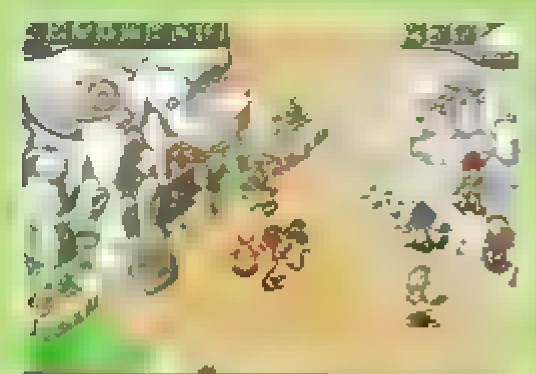


玩家在等級到達10以前都可以免費回到村莊裡的醫院治療，但是超過等級10就不行了，所以要盡量存點錢買點好一點的裝備，好讓自己以後的日子比較好過。石器的經濟體系目前完全仰賴販售可以合成素材以及肉類為主，在玩家還沒到達可以撿取素材之前，可就必須買賣食品維生囉，等等～玩家一定想說還有長毛象快遞啊，沒錯，所以在送快遞以前一定要存一筆錢，這可是致富的最快途徑。玩家在存到約4000石幣就可以開始你的富豪之旅，買了滿滿的行李之後，搭乘村外的長毛象到達對面的長毛象快遞，這樣來回一趟可不少錢喔，少說有賺到1500石幣，這樣往返多個幾次，可就不愁吃穿囉，當錢存到某一個階段的時候，就可以去買比較好一點的裝備，這樣就可以越級打怪，對於升級有很大的幫助，而且可以吃比較好的補藥。

好好培養屬於自己的寵物



每個玩家出生都會配給一隻寵物（薩姆吉爾－烏力烏力，瑪麗娜斯－岩比，加加－克克爾，卡魯也那－威伯），在玩家到達一定等級之前，牠可是跟玩家共生存的好夥伴，所以可要好好照顧牠，初期的時候玩家可以先不要將牠拿出來練功升等，因為玩家的等級跟牠相近的話會造成牠的忠誠度下降，這樣就不會聽話了，所以當玩家等級差不多到達5的時候就可以安心的把牠拿出來練，雖然有點辛苦，但是總是比較順利一點。當玩家等級到達20左右，錢也賺得差不多了，就可以去買一隻人龍（楊奇洛斯或者其他顏色的），好選擇自己無論在PK或者練功等任務的需要，目前市價一隻約一萬左右，玩家可要適度選擇喔。說明了以上這些，都是對於新手玩家入門的指導，爾後我們將會陸續的單元針對不同等級以及不同課題的內容，請大家期待吧。







彩虹冒險 王者之路 Survival Project

預定推出日 2004 5月

＊研究製造所：猿人在線　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：猿人在線　＊科技需求：P3-500、128MB

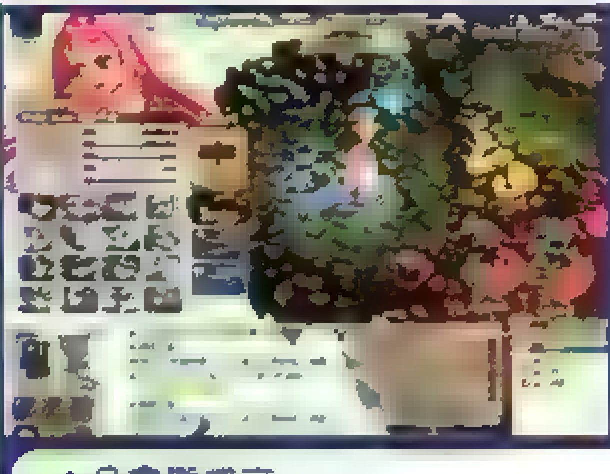
邁向王者之路

此次新增加的對戰模式——「王者之路」，在這個新遊戲模式中房間主人將以頭戴皇冠的「王者」狀態出現在遊戲中，所有參與的玩家都可以去搶奪這頂皇冠，不過皇冠的擁有者，每一次攻擊都會是威力強大的致命一擊，打倒頭戴皇冠的人，將可以得到加倍的獎賞，該新模式重點如下

1. 進入此遊戲模式後，開房的房主將是第一位頭戴皇冠者。
2. 頭戴皇冠者，無限次數發動「致命一擊」，每一次攻擊都是致命一擊。而且精力值（SP）不會減少、魔法值（MP）回復速度超級快。
3. 成功奪得皇冠的玩家：打倒戴皇冠者，可以得到兩倍的白卡、彩金及經驗值，並可擁有頭戴皇冠的權利。
4. 勝利條件：此模式中，每位玩家都有五次復活的機會，被KO五次就算對戰失敗囉。
5. 該模式中，不顯示玩家名字與公會名，也無法進行打字聊天。

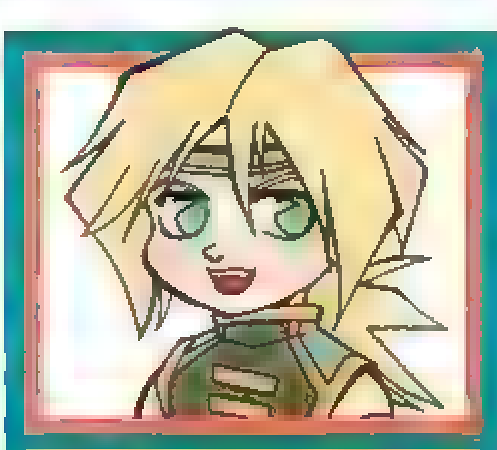


▲公會對戰積分加成



▲公會戰成立

在伺服器佔領賽加強版的部分，新增「公會對戰系統」相當有趣，目前一般玩家在遊戲中可進行兩隊對抗的模式（有9個模式：團隊、肉搏、擒王、車輪戰、佔領、足球、賽跑、躲雪球及打地鼠），若是兩個不同的公會，其成員以組隊對戰的方式進行，獲勝的公會將可獲得2倍的公會積分。該系統的開放，加強了競技與PvP的成分，相信將使大受歡迎的伺服器佔領賽更加熱鬧。

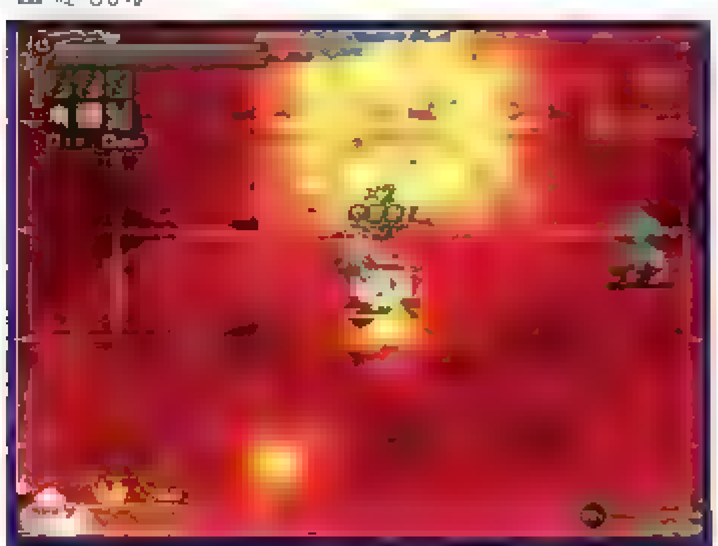


以「即時對戰，線上遊戲NO.1」為號召，深受玩家喜愛的線上動作遊戲《彩虹冒險》，五月初最新的「王者之路」改版中，最大的改變就是增加「王者之路模式」及「公會對戰系統」，國民們除了可以嚐試當王者的樂趣之外，官方也針對伺服器佔領賽開啟PVP對戰加強版，讓佔領伺服器的活動進行的更加精采刺激哦~^^

改版部份 公會戰

1.彩金、經驗值與公會積分的計算：

佔領伺服器的公會，其所屬會員於該伺服器所獲得彩金及經驗值為1.5倍。而公會積分將以整數（1的倍數值）去換算累積，所有公會之公會積分獲得率都相同，除了已經佔領該伺服器的佔領公會，其公會積分將會是50%。



▲皇冠保衛成功

2.新增公會積分獲得顯示：

當獲得彩金、經驗值與公會點數時，遊戲畫面上端也會同時顯示所獲得的積分。

3.新增公會對戰系統：

在遊戲中兩隊進行對抗的模式，但若是以公會對戰的方式進行，獲勝的公會可獲得2倍的公會積分。公會對戰成立的方式如下

A. 目前可進行公會對戰的模式：團隊、肉搏、擒王、車輪戰、佔領模式、足球、賽跑、躲雪球及打地鼠，共9種。

B. 在上述9種模式中，不同的兩個公會各自組成隊伍，即可開啟公會對戰系統，對戰成立後，在訊息列中會出現「公會戰模式條件成立」的系統訊息。

C. 參與對戰的公會，每隊（紅隊或藍隊）必須至少有2~4名公會成員參與。



▲王者之致命一擊



▲王者之路模式

混亂冒險 冬城之戰

預定推出日 6月

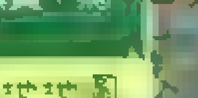
＊研究製造所　韓國 NAK　＊販賣流通所：遊戲橘子　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：P-II300、64MB



在新增的區域「冰雪極地」裡有一座嶄新的城堡，不止提供舊有的攻城模式，還加入外城搶旗戰系統。當然，在這個區域也同樣有開放ＰＫ系統唷！

新地圖、新城堡

冰雪極地內的城堡—寒霜城，即將開放攻城功能，若想入主當城主則必需要先在搶旗賽中打敗群雄才能脫穎而出。攻城的規則與布爾登堡的攻城規相同，不同的地方，是攻炮塔變成搶旗賽，為攻城戰增加許多樂趣。另外，在這邊也新增了些 Boss 級的魔物，使此地方具有更高的挑戰性。





新增功能

新增「公會管理」介面提供公會成員管理及查詢，公會管理項目包含

1. 公會長可以使用公告系統，公會成員只要上線立刻就會知道公會大小事項。
2. 公會長及副會長可以使用公會成員階級調整，讓會長與副會長權利更大。
3. 公會成員每個人都可以查看目前在公會成員上線名單。

【寶石交換系統】

在原本 NPC 凱德林的右方多了一位新的同名 NPC 凱德林，他專作寶石交換，想要將寶石升級需要有同級寶石 3 個加上金幣、魔法白金來交換。寶石升級的成功機率是不一定的，會有失敗的可能，玩家可要注意唷！



寶石交換系統



【組隊新規則】

1. 同隊隊員不用直接打怪，也可一同分享部分的經驗值。
2. 組隊比自己打多 10% 的經驗值。
3. 組隊時，每增加 1 人會另外增加 5% 的經驗值。
4. 差距高超過 100 級的隊員時，將會額外增加組隊經驗值 5%（最多會增加 15%）。
5. 組隊隊長可再多獲得總經驗值的 10%。

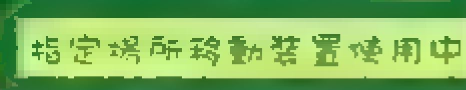
【紅水自動補充】

改版後，當放置在快速欄上的紅水用完時，系統會自動檢查角色物品欄上同樣為紅水的物品來遞補上快速欄。例如原本快速欄上的是 1000 紅水，當它用完時，系統會自動檢查物品欄上其它的紅水（如 500 紅水），並將其移到快速欄上，這對常常忘了要補水的玩家可真是一大福音。

新增物品

【指定場所移動裝置】

與以往的移動裝置不同，新增的移動裝置有記錄及儲值的功能，只要記錄下現在所在位置，下次登入還想移動到此地時，只要再使用指定場所移動裝置即可到達。





【300 級神異物品】



模擬市民2美體工坊

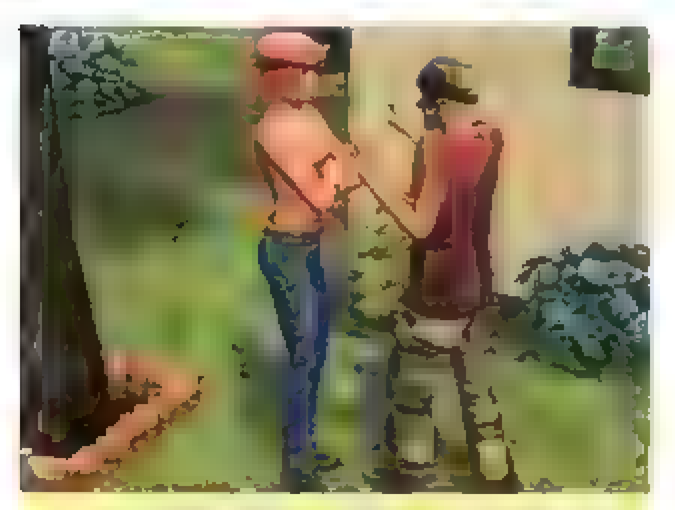
預定推出日 5

*研究製造所：Maxis　*遊戲類型：線上角色扮演　*販賣流通所　美商藝電　*科技需求：P2-300、32MB

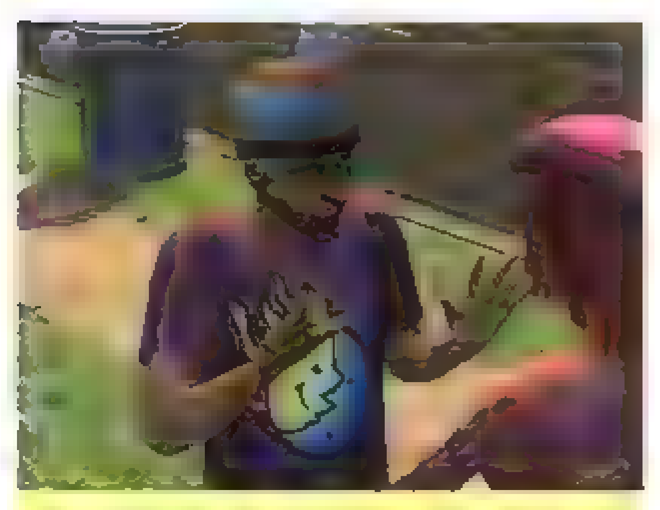
《美體工坊》讓人驚豔之處

《模擬市民2美體工坊》讓玩家可依各地風俗民情創造自己喜歡的人物悠遊在模擬市民遊戲之中…最流行的服飾、嘗試不同的膚色、搭配超炫的飾物、擁有媲美偉或張曼玉巨星般的風采、甚至另類的頭髮顏色…都可隨心所欲enoom而成。舉例來說，你可選擇一件襯衫將你的臉作為圖案印在衣服上，再搭配怪異的綠色皮膚和一雙黃色的貓眼…愛怎麼配就怎麼配，這種無拘無束的創造市民方式，讓每個人的想像空間變得無限大。

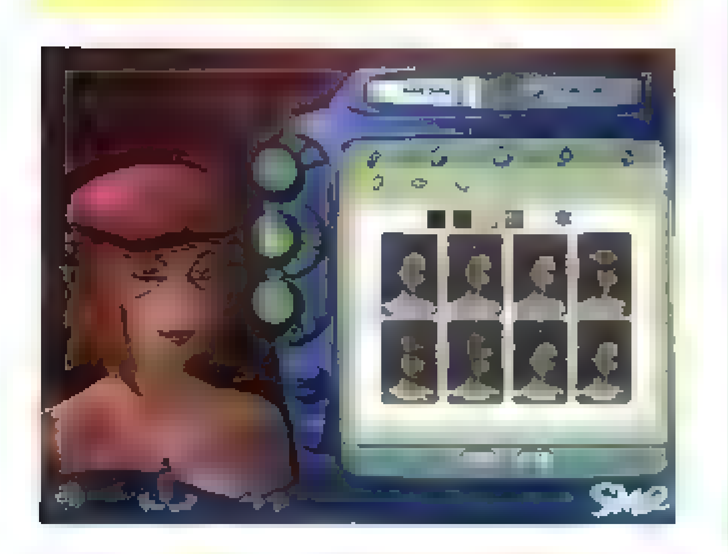
玩家可以選擇模擬市民的膚色、衣服、眼球顏色之外，還有包括髮型、鬍鬚、化妝…以及更多更多細部可選擇。特別的是，美體工坊這個工具不僅讓你能在多種面部的"類型"中做選擇，還能利用滾輪調整更細部的修飾，例如，鼻樑高度、眉毛粗細、嘴唇弧度以及下巴的形狀。超過50種可單獨進行微調的部份，創造出夢寐以求的模擬市民！



▲增添遊戲的獨特性，更能分享[illegible]



▲網站提供來自全世界各地玩家所設計的模擬市民可供下載







▲扮做死神，我有沒有看錯～

《模擬市民2美體工坊》是一套獨立執行的程式，玩家可以利用這套工具創造獨特又具多樣性的模擬市民，不但可滿足每個人的審美觀設計出不同的人物，更可以上傳至TheSims2.com官方網站，貼在模擬市民玩家專區，分享給所有的同好和朋友們哦！^^

創新模擬市民，你也可以！

這個工具包含三種主要功能：訂做模擬市民、創新模擬市民、分享模擬市民。

利用《模擬市民2美體工坊》，幾乎可以將訂做模擬市民中的每一個部分再加以發揮創意進行改造。

舉例說明…

* 玩家可以利用一件全白的襯衫，然後將自己的臉孔印在衣服上作為圖案…

* 模擬的金髮碧眼美女，追求流行將頭髮挑染成粉紅色

* 或是可以創造藍色的膚色，由於模擬市民的小孩將遺傳自父母的特色，而確定不是在外面偷生的有趣畫面！

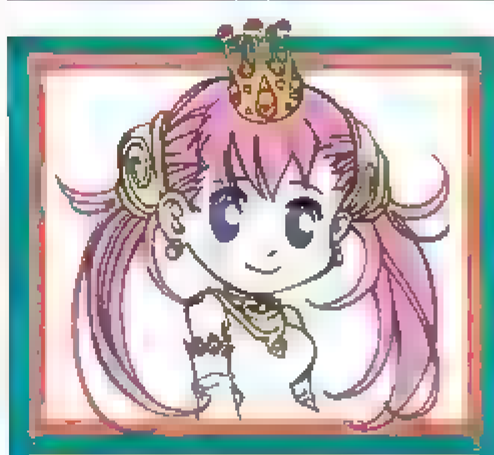
創新模擬市民是一種更進階的工具，玩家必須利用其他的繪圖軟體（例如Microsoft Paint或是Adobe Photoshop）來完成更多樣化的上色工作。模擬市民2美體工坊裡所有的圖形素材都可匯出至繪圖軟體，讓玩家在進行修改之後再匯到《美體工坊》模組製作工具裏載入自己的設計，而在《模擬市民2》上市之後，就可以把你的設計匯入到遊戲之中喔！當然，這部分修飾與美化的工作，可依你各人喜好來進行。

至於本工具的第一個版本，玩家可以創造新的圖形素材但無法自創人物模組。因為利用遊戲本身所附含的人物模組，你已經足夠可以將模擬市民的外表，妝點出各式各樣前所未見的全新模擬市民。

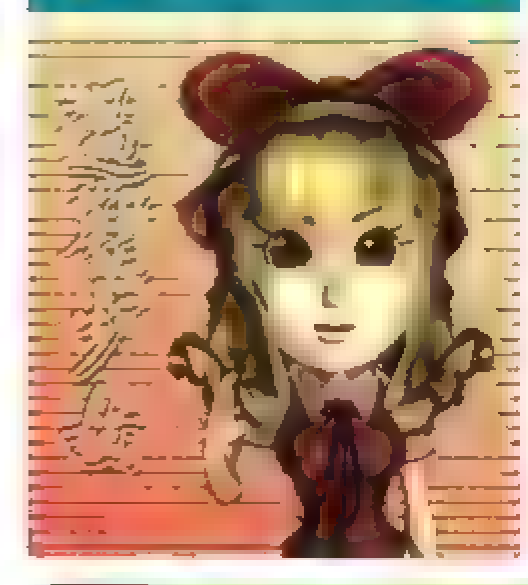
歡樂黃金城



＊研究製造所：京群超媒體　＊販賣流通所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：PIII 300、64MB



京群超媒體的線上益智遊戲樂園—《歡樂黃金城》，經過了長時間的開發，投注大量人力與心力，即將在今年暑假期間正式上場！《歡樂黃金城》集合各種類型益智娛樂遊戲形成一個大型的線上娛樂平台，有精采刺激的台灣16張麻將、玩法變化多端的撲克、攻城掠地緊張刺激的棋奕類、還囊括數款趣味的益智遊戲，形成一個大規模的線上主題樂園！



人性化介面 超強功能選單

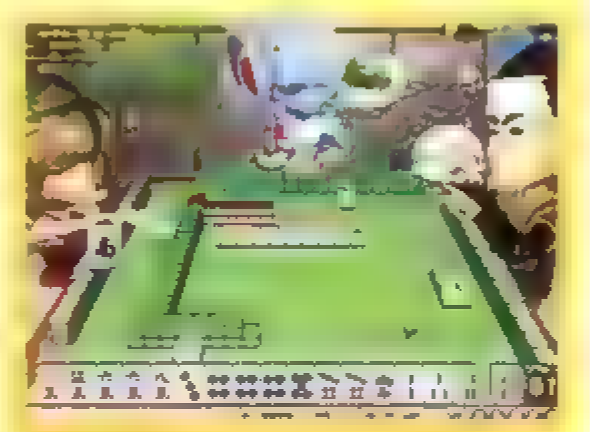
進入遊戲，映入眼簾的首先是清新爽朗、功能健全、美觀、明晰易懂的大廳介面，讓玩家透過這些功能可以快速上手方便作各項設定與溝通，導引玩家進入各種遊戲的區域、檢視自己的基本資料、看到官方相關的各種公告報導、與其他玩家進行聊天交流等等，方便易懂的編排，可以進入公告、麻將等區域，也可以從『個人資料』來檢視目前自己的狀況，人性化的介面，讓玩家能輕易上手，不需任何門檻就可以盡情暢遊。另外，為求讓玩家快速上手，享受遊戲所帶來的刺激和豪賭的快感，首先推出的『黃金十六張麻將』，是採用大家熟悉的台灣十六張麻將為基本規則，其次為了讓麻將更加趣味跟挑戰，特地加入變化多端的新創規則，透過玩家自行設定，與許多特殊新規則，讓大家在傳統的麻將中可以發現更多新樂趣，我們特有的規則有：環環相扣、六六大順、絕處逢生、天外牌、蓋房子、小火七重天等，當然，一般常見的見字見花、喊聽才能胡、自摸才能胡等規則，當然也囊括其中。



大廳介面看了一目瞭了。

充滿臨場感 讓你一較高下

精心刻畫的麻將，生動的牌桌互動，趣味生動的對戰過程在麻將桌內表露無遺，相信能讓玩家耳目一新，各種個性的娃娃，在打牌的間隙時間，會做出生動有趣的動作，搖頭晃腦、偷看牌等等…，包含各種語音、表情圖示等，讓玩家在遊戲過程當中隨時充滿動感與驚奇，即使在平凡無奇的遊戲當中，也能有讓人感動莫名的效果，包準玩家捧腹大笑、輕鬆應戰！另外，玩家可以靠遊戲來取得經驗值，讓自己不斷的成長，角色會有等級，隨著各種歷練，等級也會越來越高…而經驗值的獲得當然就是要踴躍參戰努力的打拚！打贏越多場牌局，就可以擁有越多的經驗值，很快就會列入高手之林。等級到一定程度，玩家就可以獲得新的稱號，也可以選擇新的角色娃娃，更可以獲得各種特殊的榮耀勳章等，努力累積等級吧，你將會是「最強」的高手！



玩家們可藉由表情符號增加彼此的互動。

三五好友一起來 拼現金拿獎品

另外，為了善用網路的特性，「歡樂黃金城」特地加入社群系統，也就是俗稱的公會，可以讓很多的玩家共同組織一個社群，除了會有相對於公會存在的公會名單、公會專屬聊天室之外，還會舉行各種公會相關的競賽，讓公會能發揮最大效能，以後打麻將、玩撲克將不再是一個人孤獨奮戰，可以跟公會的其他人一同參加比賽喔！除了在網路上與人對戰廝殺累積經驗值之外，也可以利用賺取之金幣與本公司進行兌換高額等值神秘禮物，本公司將不定期安排各項比賽活動，透過比賽所獲得的金幣或虛擬獎勵，將可獲得冠軍頭銜以及本公司所提供之高額獎金，讓玩家實至名歸，坐擁金山，入主黃金城。享受連線對戰廝殺的快感，以及領取高額的獎金及奪取名貴精品的機會就在你身邊，京群超媒體「歡樂黃金城」即將在暑假七月正式推出，玩家敬請耐心期待。



終極殺陣之瘋狂計程車 New York Taxi 紐約篇

預定推出日 4月

＊研究製造所：Blimp Entertainment　＊販賣流通所：美思捷達/光岦科技　＊遊戲類型：賽車　＊科技需求　Pentium III 700、128 MB RAM

遊・戲・特・色

4位駕駛及車輛可選擇

4種不同車輛搭配的是不同性格的駕駛，而每輛車的性能也都不盡相同，有加速快的，也有操控性佳的，請玩家自己嘗試後選出最適合你駕駛的車輛。



共有4種車輛可供選擇

16道關卡讓玩家能逛遍紐約

總計有16道關卡，玩家可以在紐約街頭招攬生意，享受紐約的城市街景，雖然遊戲目的是要成為紐約計程車之王，但是你也可以不在乎目標，開著你選擇的愛車，漫無目的地在紐約街頭兜風參觀。



紐約市的所有場景都收錄在遊戲中！

車子毀壞會即時呈現

遊戲中若是玩家駕駛技術不佳，碰撞到任何物品，這些物品會損毀破壞，而你駕駛的車輛也是，若是過於急躁而撞到牆壁，你的車輛受到的傷害會馬上呈現在螢幕上，請注意不要貪圖快速而造成嚴重傷害，損害過大的車輛將無法繼續在紐約街頭奔馳喔！



在遊戲中，玩家可以從四輛車輛中選擇適合的車輛來進行比賽，數以百計的乘客正在等著你去將他送抵目的地，施展瘋狂駕駛技術，以最短距離、最短時間將乘客送抵目的地，來獲得金錢，賺得最多金錢的人就是名符其實的紐約計程車之王，努力在紐約街頭瘋狂奔馳並贏得紐約計程車之王的名號吧



瘋狂駕駛可以獲得額外獎金

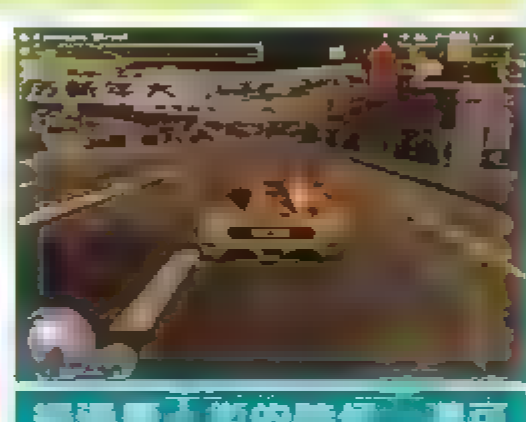
和《瘋狂計程車》一樣，當玩家接到客人後，你的駕駛技術越瘋狂，乘客給的小費越多，帶著乘客一飛沖天相信能獲得不少額外的收入，要怎麼樣才能瘋狂的駕駛又快速的將乘客送達目的地，靠的就是玩家你精湛的駕駛技術囉。



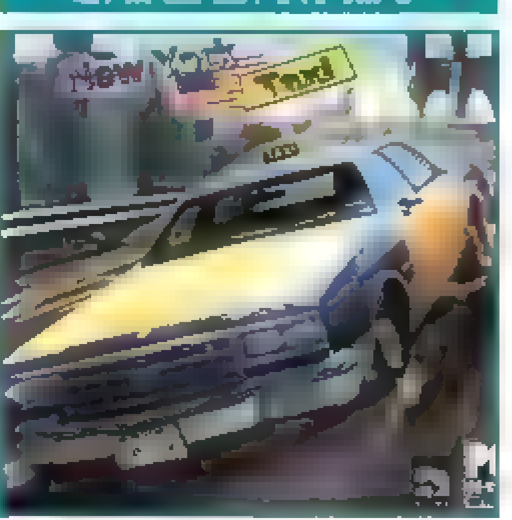
顧客正在向你招手

特殊道具增添遊戲趣味

遊戲過程中，玩家在街頭可以收集到各種特殊道具，這些特殊道具對於你達成目標有很大的幫助，不僅可以增進自己的能力，也可以打擊阻擋你的敵人，特殊道具包含跳躍器、加速器、修復工具組、[illegible]等，當你在遊戲中發現這些物品，請一定要想辦法獲得，對於接下來的遊戲會有很大的幫助。



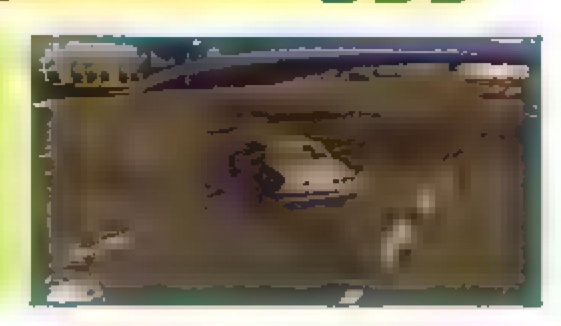
經過唐人街的時候，還可以看到熟悉的中文字



支援區域連線對戰，遊戲模式眾多

遊戲也支援區域網路連線作戰，玩家可以和三位好朋友一起同樂，比比看誰才是紐約街頭的瘋狂計程車高手，除此之外，遊戲共內建32種遊戲模式，趣味性大增，一款嶄新特殊的賽車遊戲就此上市。

困在車陣裡真是不好受

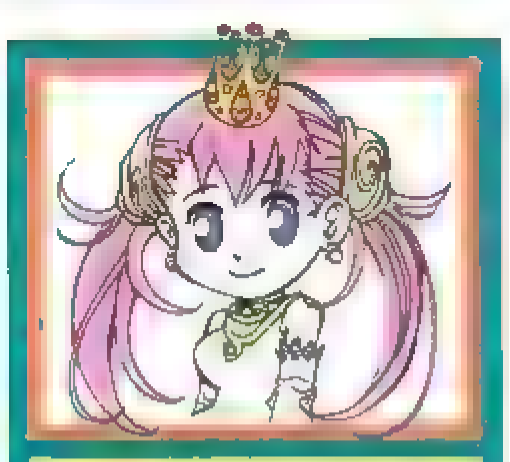


空中攔截 Strike Fighters:Project 1

預定推出日



＊研究製造所 Third Wire Productions，Inc　＊遊戲類型 飛行模擬　＊販賣流通所 美思捷達／光易　＊科技需求 PII 400、64 MB



喜歡沉浸於飛行遊戲之中卻不喜歡被既真實又複雜的操控面板搞得眼花瞭亂嗎？《空中攔截》不同於模擬類的飛行遊戲，反而是類似賽車的競速類遊戲，他著重於讓玩家體驗遨翔在空中無障礙任意飛馳的快感，讓玩家不需熟知控制面板上繁複的按鈕即可享受飛行的暢快，可說是一款值得嘗試的遊戲

簡易操作恣意飛行

《空中攔截》是一部真正從研究的角度來製作的遊戲，它避開了同類遊戲中經常出現的錯誤，將大量的小配件展示在玩家的面前，玩[illegible]控制面板，雖然這樣做確實相當的逼真。此遊戲捨棄了複雜的空中面板設定，要以精采絕倫的空中飛行來讓玩家對飛行遊戲改觀。這部遊戲中的飛機航空學顯然非常簡單。《空中攔截》的開發小組中有些成員是專家，比如說Tsuyoshi Kawahito，他是經典遊戲《歐洲空戰（European Air War）》的設計師，而且評價很高的遊戲《長弓2（Longbow 2）》的部分程式也是出自他手，所以，《空中攔截》可以說是所有電腦飛行[illegible]玩的遊戲。

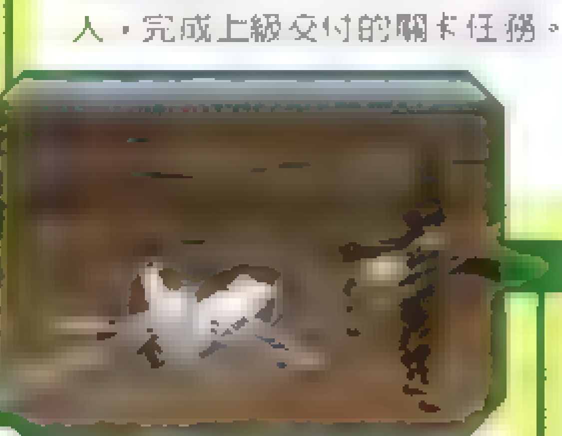


◀不要被繁雜的控制面板搞得團團轉了，飛個暢快吧！

遊戲特色之初步解析

快速任務

直接進入一場空戰，玩家的目標是以F-4攔截有米格機護航的IL-28轟炸機群，選擇快速任務模式後，就可以使用幻象II來進行遊戲，發揮幻象戰機的優勢空中性能火力來達成任務。



▶集中注意力砲擊敵軍，你就是最後的勝利者

戰役任務

依據遊戲故事安排，一開始玩家只能夠駕駛F-100來開始任務，隨著完成的任務越多，就有越多新型的飛機能夠駕駛操縱，駕駛這些高性能戰機來迎戰敵人，完成上級交付的關卡任務。

▲不斷的完成任務就有機會駕駛新型的飛機。

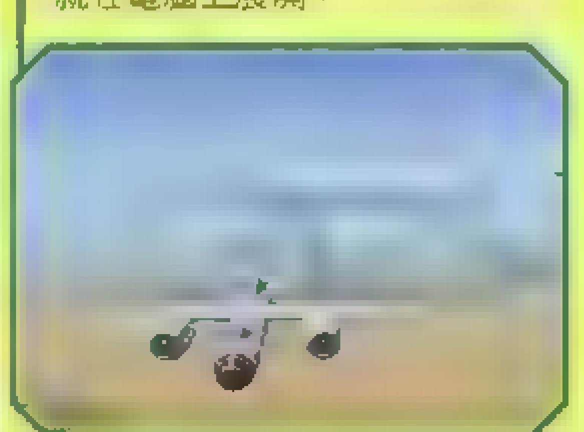
單一任務

單一任務模式讓玩家可以從A-4、F-4、F-100、F104等四種飛機中選擇想要操縱的戰機，可以自己設定任務類型，任務類型有攔截、巡邏、護航、壓制、偵察、反艦…等共10種，玩家可以在虛擬的的沙漠戰場進行任務。除了這些基本的設定之外，戰場的時間天候狀況、敵方活動…等也可以加以設定，可以把戰場設定成刮起沙漠風暴的夜間戰場，各種不同的設定讓遊戲更具挑戰性，試試看在最嚴苛的條件下自己否仍能如期完成任務。

◀在沙漠戰場體驗真實的戰爭感受。

多人模式

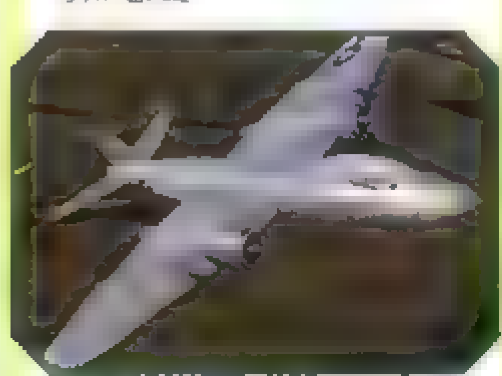
遊戲同時也支援　多人連線模式，你可以和朋友來場一對一的空中纏鬥，也可以互相合作來對抗對電腦的攻擊，甚至是其他玩家，一場刺激絕倫的空中戰鬥就在電腦上展開。



▲多人模式將為遊戲帶來更多的樂趣。

擬真度高 身歷其境

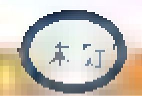
遊戲中的戰機依據當時的飛機來加以描繪，擬真度十分高，1960年代的戰機性能不如現代，因此操縱上有許多特殊的怪異動作，製作小組也忠實的把這些問題呈現出來，再加上精細的背景設定，讓玩家身歷其境，請細細品嘗這款遊戲代給你的特殊感受。



▲逼真的飛行遊戲，讓玩家身歷其境。

午夜狂飆2



預定推出日 

＊遊戲類型 賽車　＊科技需求 P[illegible]、128MB　＊研究製造所 Brightstar games　＊販賣流通所 遊倫互動

衝！衝！衝！

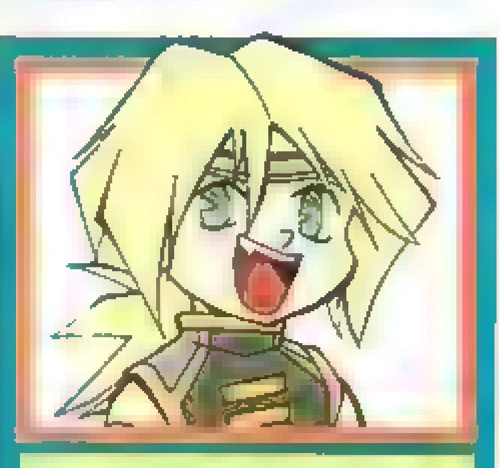


快進入飆車通道，你將知道哪裏能找到道路、隧道和橋梁



不僅讓你參加與各路選手的競賽，還可以和三五好友網路連線

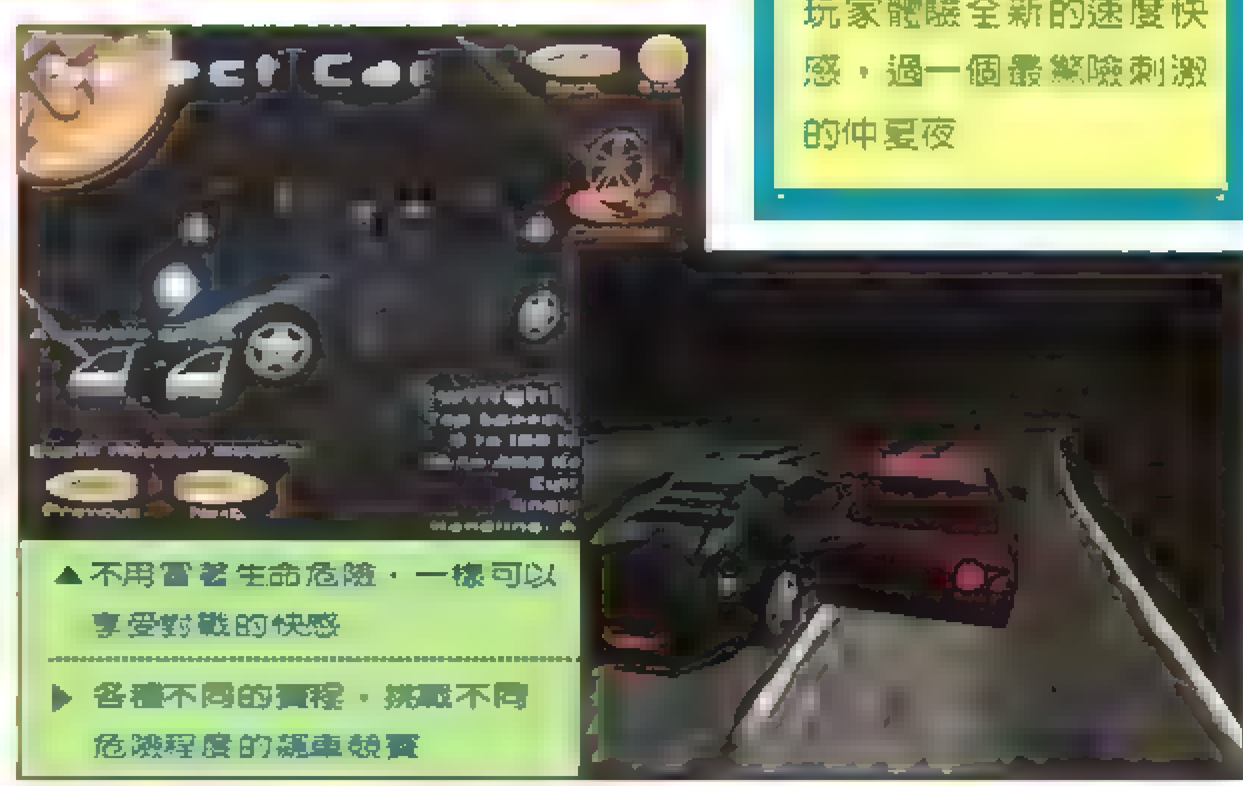
在炎炎夏季滿天星斗的夜晚中，涼風徐徐的吹著，交錯的路燈，駕著愛車奔馳在霓虹燈閃爍的街道，街景看來分外璀璨，風聲在耳邊呼嘯，疾馳的快感，甩尾過彎的痛快，還有不同的燈光－自己的車燈，其他車的燈，街邊的路燈，交通號誌燈等等，與平時的駕駛有著完全不同的感覺，每一種燈光都畫出一道絢麗的線條，在超越一輛車時，看見他的尾燈離逐漸貼近，然後超越，再次，前面空無一物，這種感覺將比在白天超越3輛車還刺激的多。半夜即將面臨的交通路況，尤其是當他們車燈盲目亂閃的時候，不知道將面臨何種狀況，多種不同性質的賽道，從零加速到極限的快感，挑戰各種不同的道路模式，穿過大街小巷，賽車手的駕駛技術，臨場反應，無一不受考驗，絕對可以讓玩家們一嘗飆風的快感遊戲。



空蕩蕩的路面只能聽見滋滋的輪胎聲和車內重低音的搖滾樂在耳邊轟轟的響…！拋開所有煩惱，毫無顧忌的用力踩足油門，體驗真實生活中不敢為之的危險駕駛，讓玩家充分享受疾駛過彎的驚險快感，不管在城鎮、市郊、鄉村，各種競技的賽道或不同的挑戰模式，只要速度夠快，保證絕對讓玩家體驗全新的速度快感，過一個最驚險刺激的仲夏夜

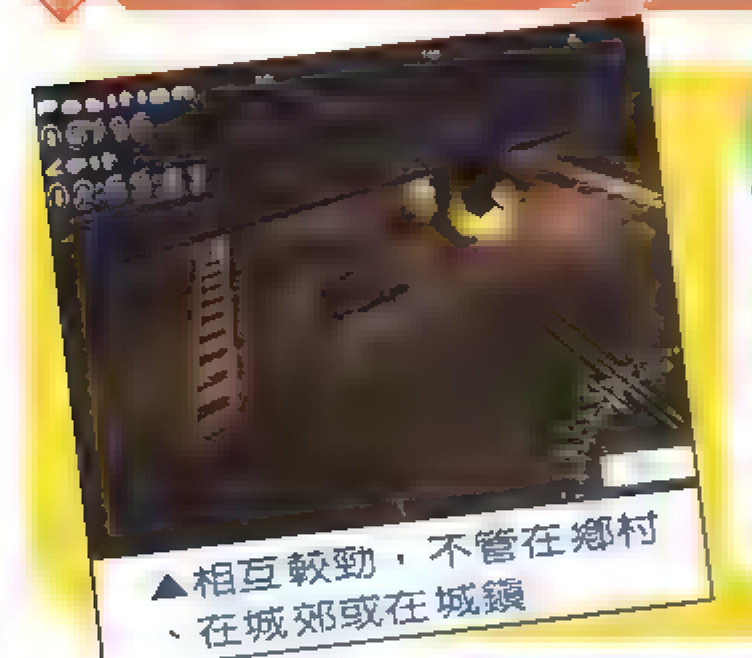
救贖渴望性能的靈魂

本遊戲使用了國內外各式的車種，可以讓愛車的玩家們跑遍各式名車，享受各種車款的性能及速度感。熟悉的Turbo音爆，大型尾翼呼嘯而過的音效，大踩油門，直線衝刺的力道，那種急速的吸力，簡直可以把人穿透椅背。純競技的設定讓玩家到達另一境界，馴服它，是一種學習與挑戰，一種陶醉的過程。聆聽引擎呼吸聲，穿過樹林，吞噬路面，左甩右一晃就像脫韁野馬，狂暴的動能如水銀瀉地，快還要更快，要無止盡的快，殺彎、換檔、拉轉速，隼隼地劃過頂點，激起玩家的戰鬥感，征服的慾望，不可自拔



▲不用冒著生命危險，一樣可以享受對戰的快感

▶各種不同的賽程，挑戰不同危險程度的飆車競賽



▲相互較勁，不管在鄉村、在城郊或在城鎮

街頭霸王的頭銜等著你

開著不同的車款呼嘯奔馳過高樓林立的街道、天橋和巷弄，各種不同的夜景，盡入眼簾，玩家在擁擠的城市街道上呼嘯，經歷危險的驚險動作和震撼撞擊，與頂尖飆車高手互較高下的這些過程，刺激一定不在話下。設計此款遊戲的美術Petteri花費了大量的時間坐在芬蘭的路邊，橋邊和摩托車道邊，觀察交通和真實的圖形效果，人工智慧模型以及研究燈光的效果。花費了數個夜晚體驗高速駕駛的經驗。12種攝影角度，畫面效果及完美的圖像街景，讓玩家猶如身歷其境。

海盜王

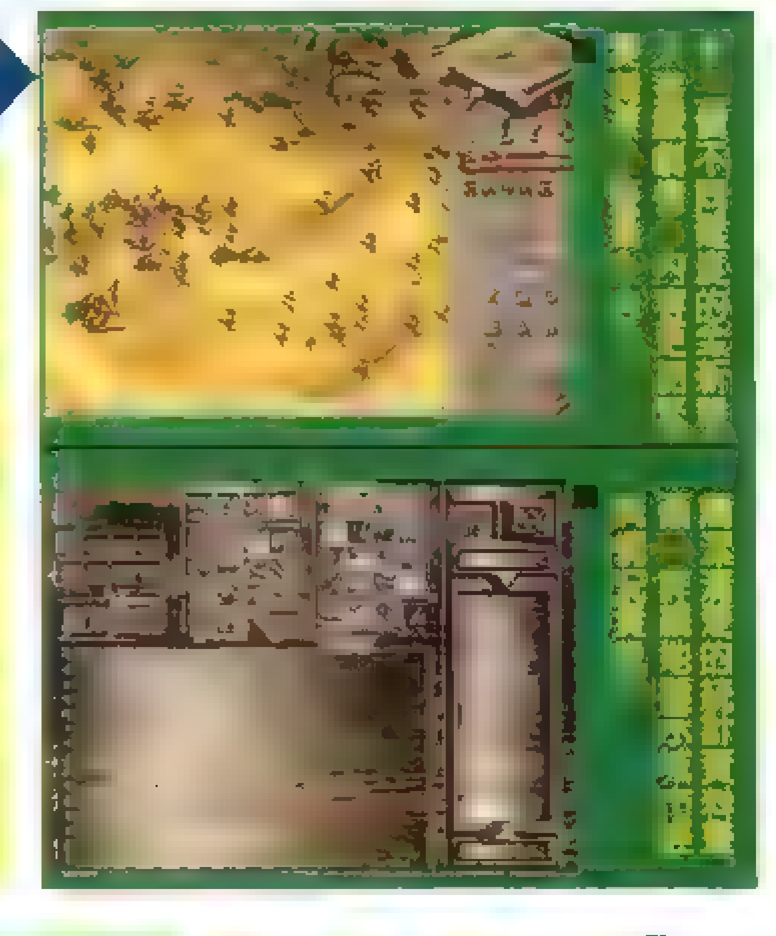
預定推出日

＊研究製造所 Max Design ＊遊戲類型 策略模擬 ＊販賣流通所 美商藝電 ＊科技需求 P3 600 128MB

《1503美麗新世界》一款以即時戰略為主的航海遊戲，其前身就是在德國引起銷售旋風的《1602 A D》，而《1503美麗新世界》更堪稱2003年最成功的PC遊戲之一，在短短時間內就令七十萬名熱情的玩家趨之若鶩，而《海盜王》是《1503美麗新世界》遊戲的最新作品，帶給遊戲迷們多項令人驚喜的遊戲新特色 全新打造的挑戰關卡、更細緻的圖像，加上讓人振奮的遊戲特色與全新的冒險之旅，《海盜王》，對《1503美麗新世界》的老玩家們而言，是絕對不容錯過的

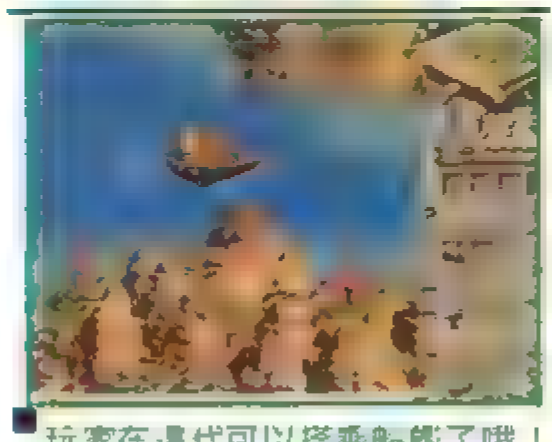
海上掠奪者再現

玩家在《1503美麗新世界》遊戲中扮演一位探險家與殖民者，時光背景自公元1503年，這個新世界尚屬未知之際，充滿無限可能的未來世紀，玩家將從海上旅程開始，探索神秘的新世界，尋找無盡的寶藏，並且建立、發展自己的理想國，進而與對手的文明建立外交與貿易，或是和其他對手進行海陸大戰，還得適時的與對手的海盜進行探索、冒險、戰爭、財富及權力，交織成一幕幕震撼人心的華麗場景！而即將推出的新一代遊戲《海盜王》中，將延續前作的敘事主線和特色，並新增加多種遊戲功能，挑戰玩家的殖民智慧、外交手腕與戰略決策。



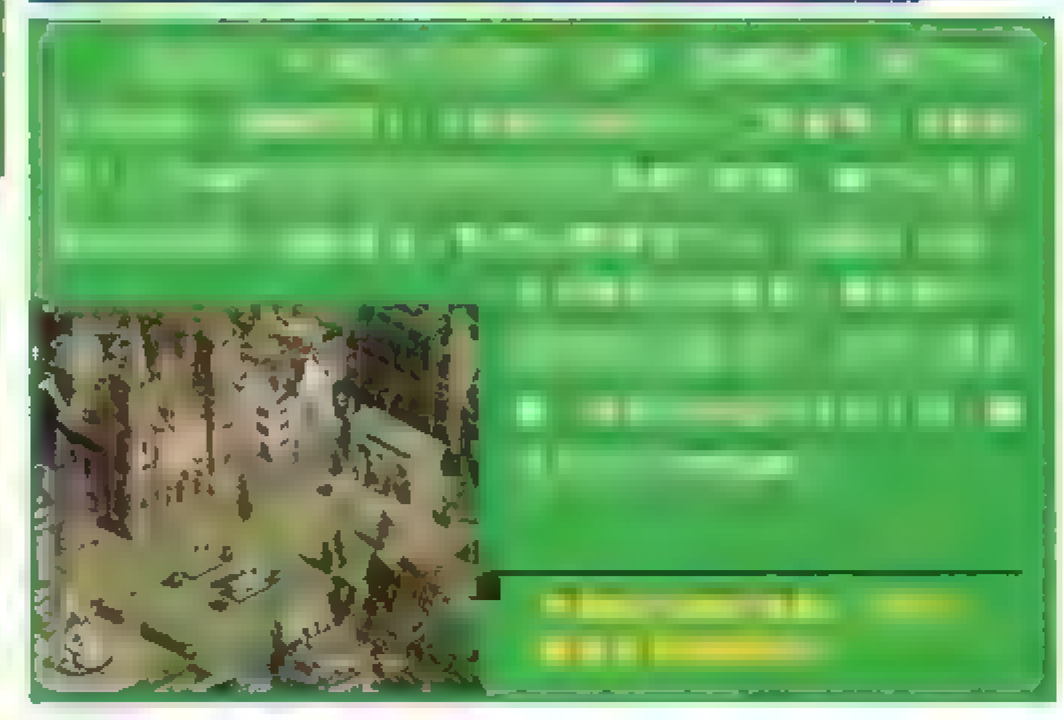


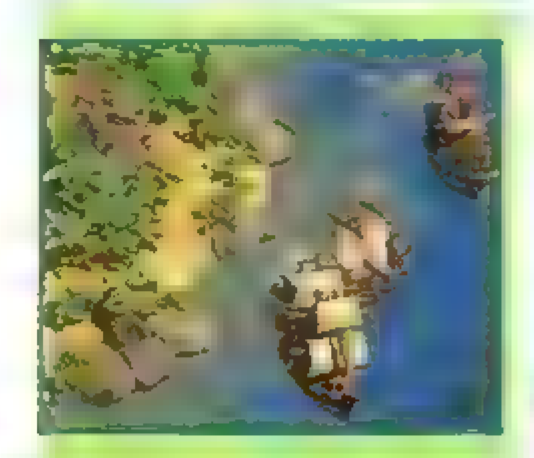
改良的建設選項，例如自由選擇倉庫和其他建築物的大小

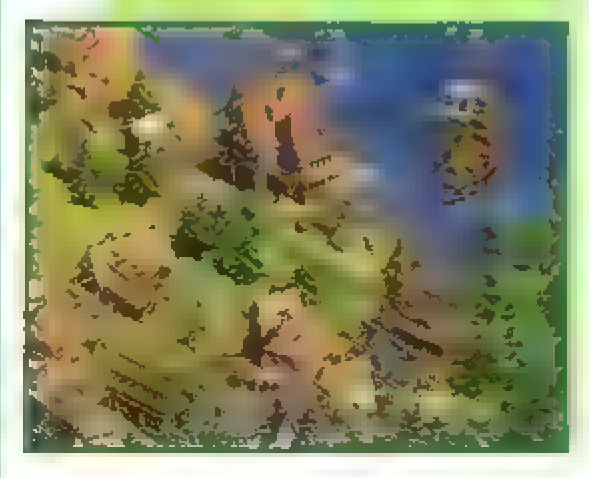


玩家在這代可以搭乘船艦了哦！

多種玩法新體驗

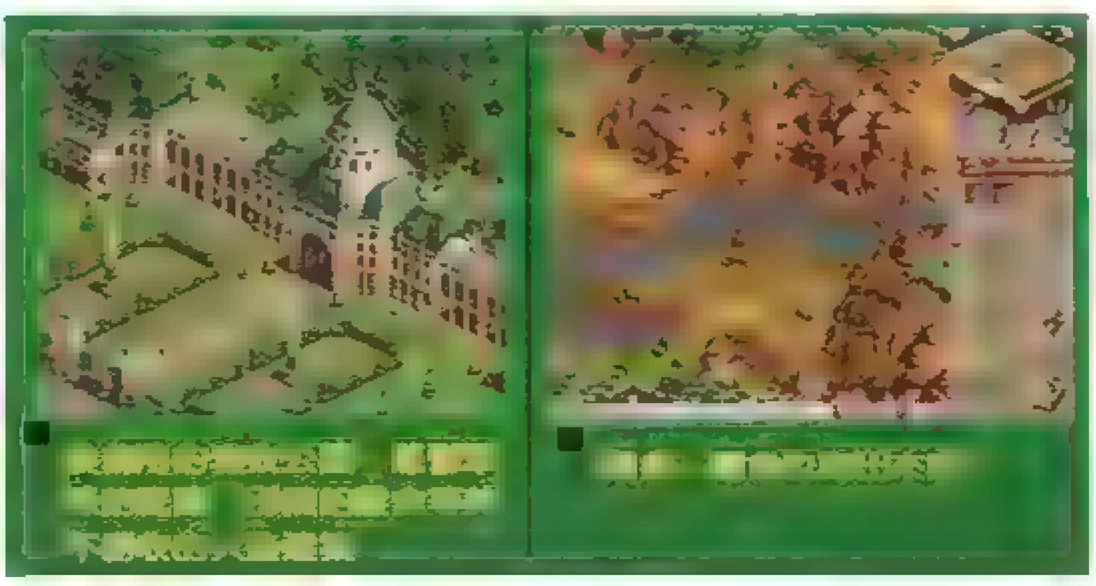






完全呈現十六世紀的歐洲風貌

三個新的「連續遊戲」，擁有全新的遊戲元素和島嶼，逼真的屋舍與城牆、唯妙唯肖的軍艦和商船、各色各樣的人物和武器等，均真實地重現十六世紀的歐洲風貌，而無論是專業級或初學者玩家都可以持續進行遊戲，不受過關條件的限制。



遊戲也新增十種野生動物，配合各種地形的獨特性，熊、大猩猩和更多栩栩如生的動物將現身不同的自然環境中，並且設計出全新的對手，包括蜘蛛、鱷魚和強盜等，這些現實生活中不可能出現的敵人角色，將帶給玩家全新的挑戰和威脅。



黑幫爭霸 GANGLAND

預定推出日

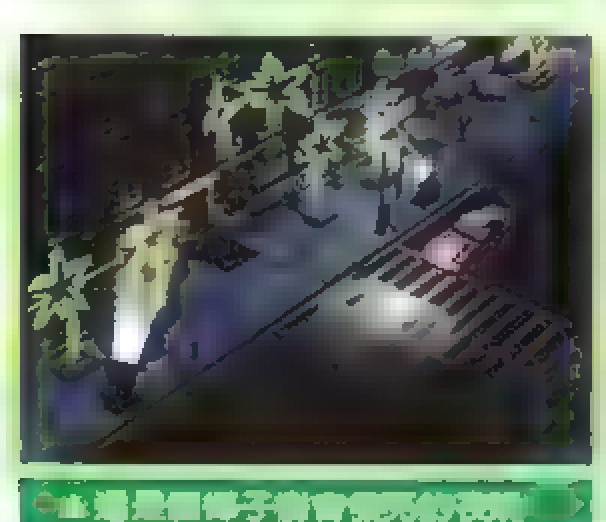
＊研究製造所：Media Mobster　＊販賣流通所：聯瑯數位　＊遊戲類型　RT　＊科技需求　未定

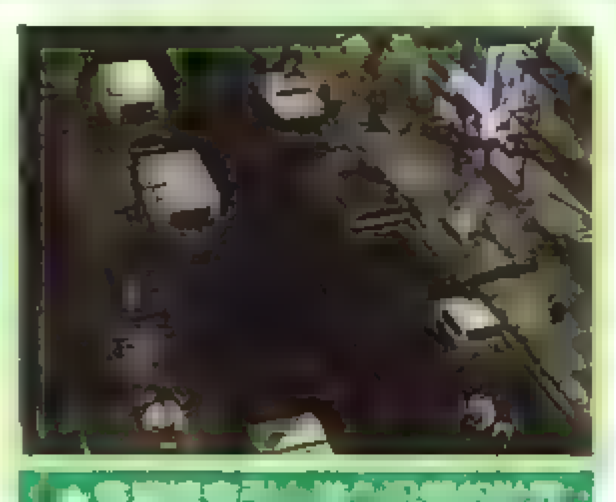


繼上一期的報導，緊接著喬喬當然不會放過任何為國民們挖新資訊的機會啦，喬喬就是希望讓國民們看個過癮，所以這一次的報導雖然沒像上一期的資料益富，但內容可是比上有餘更加深入的啦！喬喬可不忘再一次強調，國民們可千萬不要在現實中上演黑道的戲碼哦！那麼一起來瞧瞧吧！

踢爆黑道內幕 無惡不作的暴力橫行

《黑幫爭霸》將會提供一種不同的難度等級的單機故事模式，故事將從拜訪當地暴民老大他的叔叔Vincenzo開始。很自然地，我們必須為這個暴民老大做一些卑鄙勾當，沒有什麼事情是因為太過危險而無法開始的，玩家就先從一個找在地的槍販的麻煩開始吧！為了幫助我們這個初來乍到入黑社會的主角，vincenzo會好心的借給我們一些看起來笨笨的打手，這些打手都是一堆態度糟糕的組頭異徒。當額外的歹徒加入成為你的隨從時，你將能單獨地控制他們或者為共同的任務聚集他們，這時候整個遊戲看起來就會像是屬於RTS風格。我們將會前往販槍商店，並設法為組員交付一些現金以保住他們的性命。





黑道勢力蔓行 迅速蔓延擴散

嘿嘿！只要玩家和一個軍火商建立關係之後，就會獲得對玩家在遊戲過程中非常重要的一種供應：那就是各式各樣武器防具的購買及升級！而玩家必須為親愛的老Vincenzo所做的第二個工作會是一場「大屠殺」！四處發射的子彈和在一次密集中的炸藥爆炸將會產生十分驚人的效果，而這個事件的起因全部都是因為一個，告密者需要安靜一點。就們在《黑幫爭霸》裡看起來是相當簡單的，你將得到如衝鋒槍、散彈槍、和狙擊手所使用的武器，並可正透射看，只要鍵入不同的彈藥，你就能夠從終點的汽車往筐當作掩護，或者是盡擊敵人。





朝黑幫老大看齊 創造犯罪帝國

這套遊戲令人更感興趣的是它的角色扮演部分和整體遊戲的戰略性。玩家將會獲得經驗值以提高你的能力經驗，對外要透過黑手黨的組織架構向黑暗的勢力中心慢慢接近，對內還需要選擇心愛的人結婚和在家庭裡幫忙一些生活中的瑣事，以及慢慢的建立一個美滿的家庭並培育出一個完全繼承犯罪帝國的孩子。遊戲中的事件會在每段不同的時間以支線劇情的方式一幕幕上現在玩家眼前，喬喬更進一步的從研發人員口中得知，數以百計的NPC在天堂城中都會有他們的自己的行為模式和反應，以及他們自己生活中的事情和主機，這些看起來……的事情全部都有可能會影響到玩家的行動。





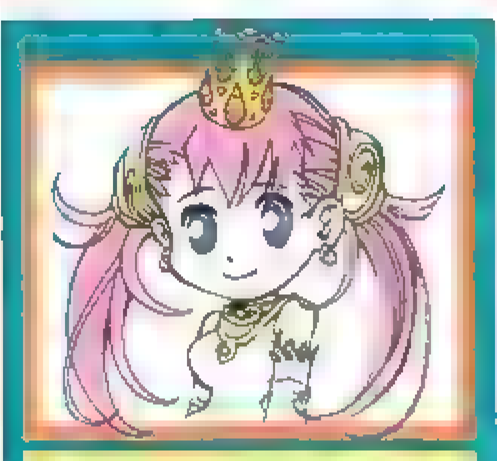
Disciples II: Servants Of The Dark

使徒II：闇之奴





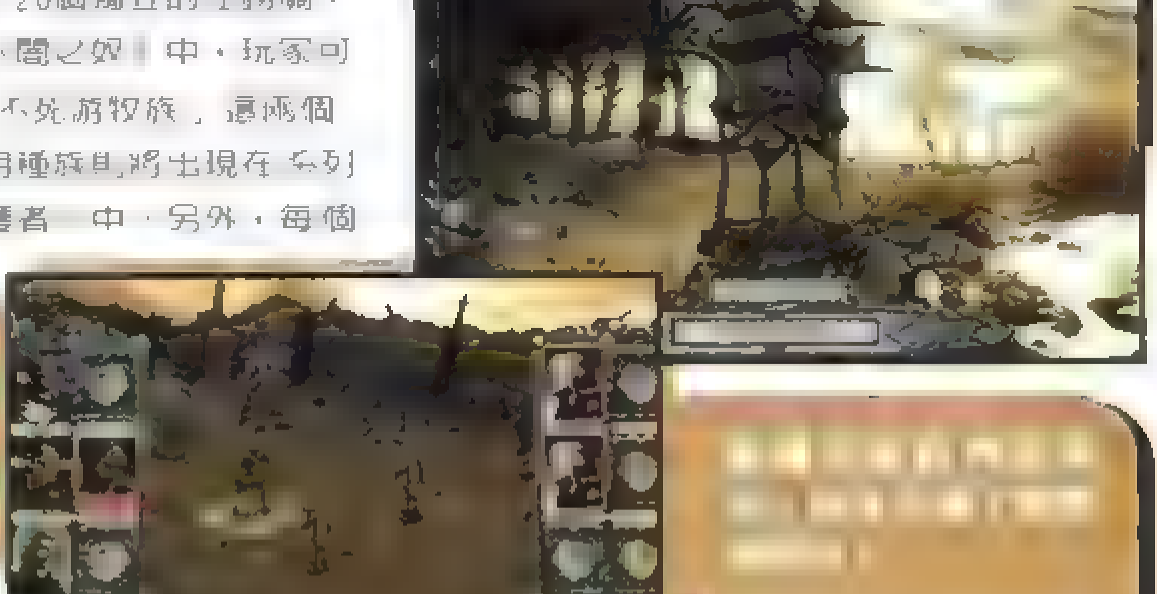
*研究製造所 Strategy First *販賣流通所 英倫互動/智冠科技 *遊戲類型 回合制策略RPG *科技需求 P II 233、32MB



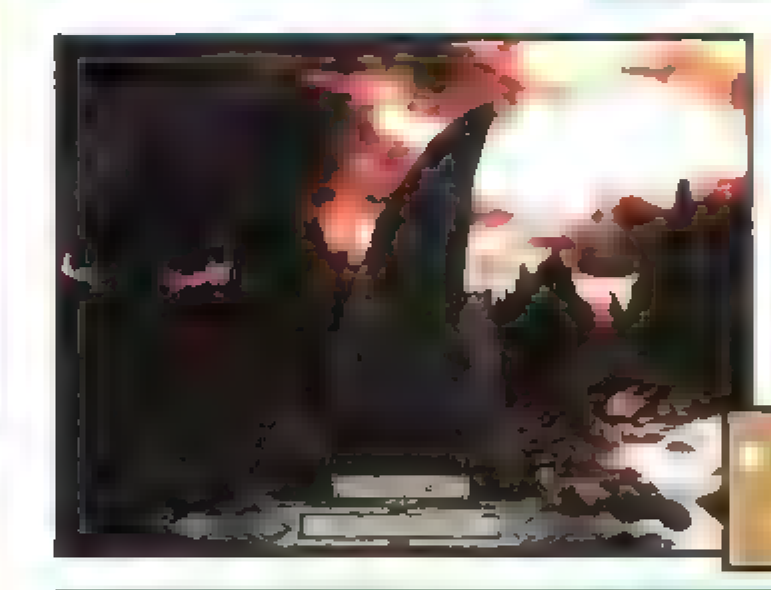
《使徒II：闇之奴》是款以中古幻想故事為背景的回合制策略遊戲，故事由流傳已久的傳說預言著新世紀的開始，將有一個強力的種族重新統治大陸，因此陸地上的四個種族--「帝國」、「山頂部落」、「不死游牧族」、「地獄軍團」將開始為爭奪世界的主權和生存而征戰

黑暗種族任君選 重重關卡任你闖

《闇之奴》中的每一種族都有其獨特的故事，也就是說，玩家將可以從四個不同的角度去瞭解故事情節。遊戲中，玩家將率領各種族的英雄進行28場戰役關、20個獨立的任務關，並贏得最後的勝利。在《闇之奴》中，玩家可以選擇「地獄軍團」、「不死游牧族」這兩個黑暗系的種族，至於光明種族則將出現在系列作品《使徒II：光明守護者》中。另外，每個種族都有一個能夠對敵人進行偵察的單位——盜賊，但是玩家選擇公會領主的話，盜賊將擁有各種額外的有用技能可以使用，盜賊可以直接暗殺較弱的敵人或進行各類秘密行動，例如傳遞假命令給敵軍等



融合RPG要素 享受升級的快感



事實上，在人數少但能力強大的部隊間戰鬥使遊戲在策略成份中，融合了角色扮演遊戲的要素，某些單位可以藉由不斷地獲取經驗值，而逐漸成長、強大。由於遊戲中並沒有等級的限制，因此玩家可以不斷地升級所有的部隊，使其達到最強狀態。但要注意的是，若想升級部隊，勢必得花許多精神留意這些部隊的狀態，加上手邊並沒有太多的英雄可進行關卡中的任務，所以便會導致無法擁有太多部隊的情況。升級時，英雄除了變得更強大、更有韌性以外，他們還可以學會玩家所選擇的新技能；要注意的是，各兵種雖然擁有多樣化的升級選項，但彼此間卻可能具有相克關係，因此升級時務必深思而後決定

操控簡易 畫面精良

操控簡易 上手快

遊戲非常簡單且操控非常容易上手，可全程使用滑鼠來進行。在戰鬥內外的行動控制非常直觀，若想取得任一物件的相關資訊，只需將滑鼠游標移到該物件上，即可獲得相應的詳細資訊。遊戲中的場景設定有著大量的細節，不同遊蕩的怪物和無數可以冒險的地點構成極精緻的大地圖，等你來挑戰

畫面出色 表現優

從遊戲的畫面來看，上代的畫面為遊戲加了不少分數，各兵種固定格式的手繪畫面都製作得非常精良，在戰鬥中所能看到的單位都有著一貫的動作表現。此外，音效表現也相當出色，儘管某些部落的音樂聽上去有些單調，但在音樂十分適合背景之後，便巧妙地表現出遊戲所要營造的史詩般的氣氛



S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl

S.T.A.L.K.E.R.：無聲殺手



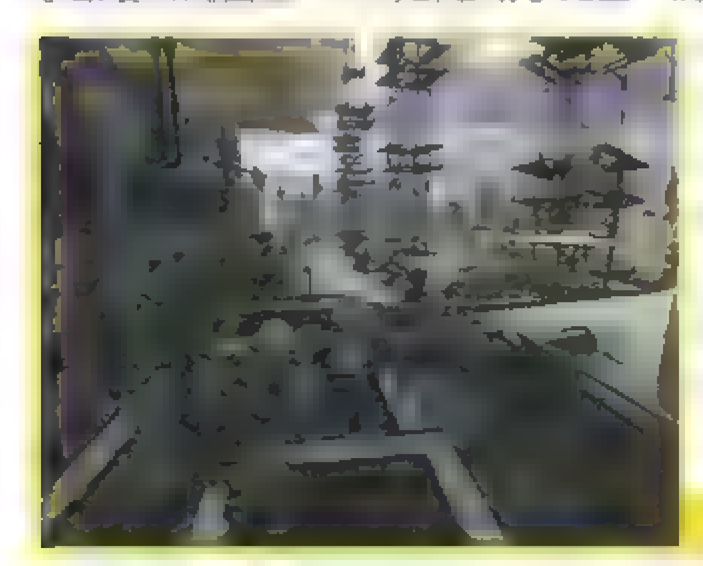
預定推出日 2005

＊研究製造所：GSC Game world　＊販賣代理所：英特衛　＊遊戲類型：第一人稱動作射擊　＊科技需求：未定



探索神秘的核電廠廢墟

第一人稱射擊遊戲《S.T.A.L.K.E.R.：無聲殺手》的故事是發生在2006年的近未來，遊戲背景設定於2006年後曾發生核災難的烏克蘭切爾諾貝利核電廠廢墟上，那時核電廠的一次事故使得周圍二十平方公里成了死區，而變種生物和神秘力量開始屠殺倖存者。為了防止這些變異怪物散佈到其他地區，主角們全副武裝前去展開這項危險的行動，然而在探索輻射區的同時，他們發現了不為人所知的秘密，使得整個事件變得更加撲朔迷離。玩家扮演的角色在廢墟中尋找神秘資源，然後出售給地下商人獲得貨幣去購買武器來保護自己。單人遊戲劇情豐富，玩家要執行各種各樣的任務，而多人遊戲則將包含時下非常流行的死鬥、搶旗子和組隊等模式。

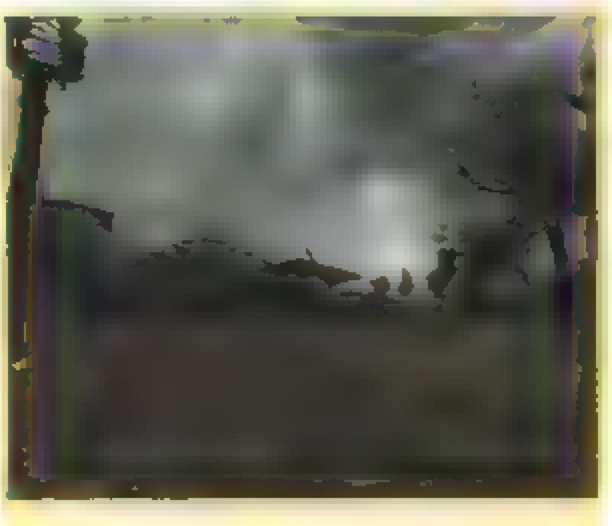


深入核電廠廢墟中探險



宛如進入一個真實世界

要說《S.T.A.L.K.E.R.：無聲殺手》為玩家創造了一個世界，一點也不誇張！人為人禍、變幻多化的大自然、精神以及自然界的光火、天文異象、各種怪異橫生的現象、突變生物、軍事封鎖線、科學營地……等，組成浩大無邊的遊戲版圖，遊戲引擎支援龐大的「氣象」動畫成像，將白夜天氣的變換營造得自然真實，此引擎亦將可以產生不規則的地表、山脈、甚至宏偉建築等等壯觀場景，而氣象是雪、風、霧等等自然現象更是充斥遊戲場景中，讓玩家置身在這個混亂、沒有未來的環境，體會孤寂與堅毅，而「任務事件自動產生器」，會讓玩家每一回遊玩都有不同的全新體驗、「道具產生器」則可以滿足收藏級玩家的野心！在完整遊戲中，將提供30種不同的武器裝備供玩家選擇，各式各樣的武器用途、影響都不同，可以讓玩家盡情發展出無限的可能性，並且可以隨著科技進展而做性能上的升級。而劇情方面，設計上絕對做了很用心的多畫，玩家在進行遊戲當中會不停受到感動，並且在各種事件處理上，都有多線多方式的處置方法可以選擇，包括結局也會受到玩家念頭的影響，導致不同的收場。



充分呈現打雷的效果



遊戲畫面看來十分真實

綜觀2004年，可以說是FPS風光的一年，隨著電腦畫面顯示日趨先進，所有具能力出FPS遊戲的公司紛紛推出自己的主打作，而其中《S.T.A.L.K.E.R.：無聲殺手》(S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl)的氣勢實在非凡，甚至已經鎮壓了所謂的「FPS三巨頭」，這款只靠著一些畫面、兩段動畫檔就震驚世界的遊戲，將要由「英特衛」在今年代理上陣，到底這款遊戲有什麼驚人之舉，會讓所有FPS愛好者趨之若鶩？我們現在就為玩家們詳細介紹。

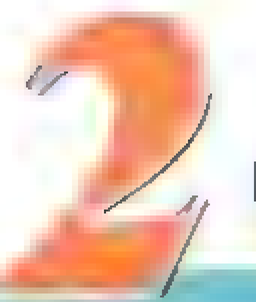
擬真的物理反應

在遊戲之中，所有的物件都將使用物理即時運算，不論是人物骨架系統、中彈反應、死前反應、場景物理反應、物件碰撞……等等，都與真實世界一模一樣，玩家將置身於一個「幾近真實」的世界，不論任何物件都能夠讓玩家"利用"，包括路旁的鐵桶、門窗、石塊……甚至是屍體等等都會有合理的物理反應。人工智慧在遊戲中有很重要的作用，NPC角色有自己的生活方式和情感體驗，玩家的動作將對他們的行為產生影響，如果商人覺得玩家態度不好，就不會和你再做生意。遊戲中的NPC角色包括侵入者、商人、科學家等，而死區中還有變異鼠、僵屍等變異生物，這些生物有他們自己的團隊作戰觀念、會用不同的戰術戰鬥，有些一種生物甚至可以使用心靈感應、念動力等等超自然力量，敵人的AI非常高，玩家得動用一番腦力才能把他們消滅。



玩家將會遭遇不明怪物

模擬鄰居2





預定推出日 6月

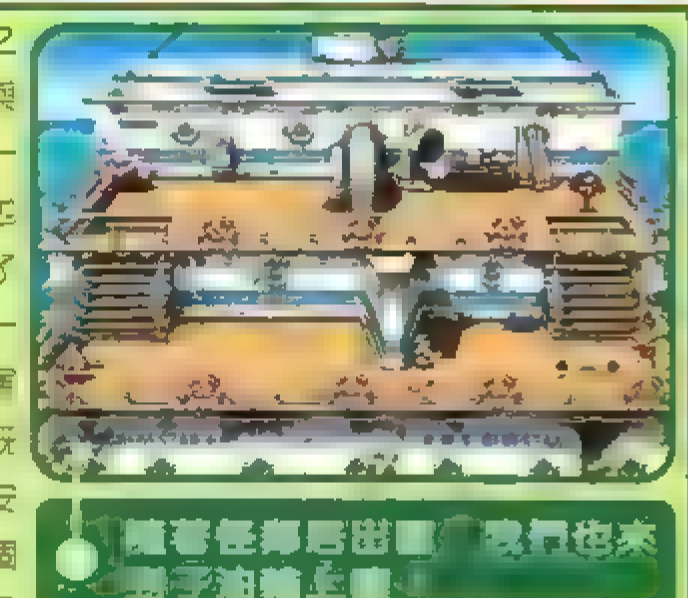
＊研究製造所：Jowood　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：光譜資訊　＊科技需求：PII 233、128MB



相信國民們一定還沒忘記《模擬鄰居》吧！擷取了電視整人節目的概念，讓玩家能透過嘗試與思索，設計出各種有趣的整人陷阱，由於遊戲充滿輕鬆與歡樂的氣氛，在遊戲上市後讓只想輕鬆玩玩遊戲的玩家樂此不疲！現在《模擬鄰居２》也將緊接著在暑假推出了，除了加強推出更令人意想不到的整人妙招，還將整個遊戲場景從鄰居家中拉到世界各地，並且增加了女性的角色，就讓我們大家繼續絞盡腦汁，惡整怪鄰居吧！

全新爆笑劇情 電視台全程跟拍

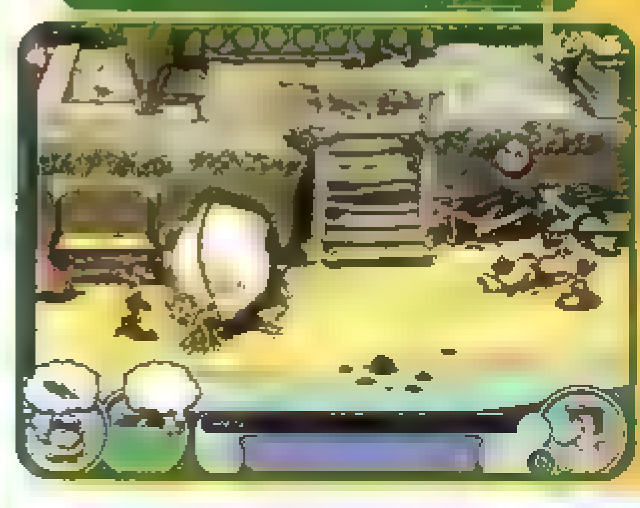
在二代的新劇情中，怪鄰居對於自己在電視上慘遭玩家扮演的伍迪，一次又一次的羞辱久久無法釋懷，所以決定遠離家園，去環遊世界好好渡個假，並希望在躲避"恐怖"的伍迪之餘，也能暫時讓自己喘口氣，順便調適一下心情。或許是上天的眷顧，怪鄰居在同行的旅客中，發現一名讓他眼睛一亮的女子——奧蕾，這下可讓寂寞已久的怪鄰居對這次的假期有著深深的期待…但是就在怪鄰居所搭乘的郵輪準備啟航之際，伍迪與電視台等一行人竟然也偷偷溜上了船！這麼一來，怪鄰居能否按照既定行程平安快樂地渡個假，還是只是先前惡夢的延續呢？這一切就看我們玩家來決定囉！！



隨著怪鄰居出國，我們也來到了豪華遊輪上囉！

精緻場景遠勝一代 各式陷阱更千奇百怪

隨著怪鄰居環遊全世界，遊戲場景也從原先的怪鄰居家中拉到戶外。而場景也不再像一代般只是一個又一個的房間，而是將所有場景融入各個地點。不論是否玩過一代，這些不同的景點絕對會讓玩家在一進入遊戲時覺得目不暇給，有著想到各處去一探究竟的衝動，像是有印度弄蛇人以及噴火僧的表演，還有墨西哥的鬥牛等。在花上一段時間欣賞完這些異地風情之後，會慢慢發現大部分的整人陷阱都需要玩家善用這些地點去加以設計。比方說在印度的泰姬瑪哈陵附近有一個場景是一片可以表演赤腳行走的燃燒炭火，由於無人表演，所以炭火早已冷卻，而怪鄰居只要經過那裡，就會赤腳上去行走以顯示自己的英勇…相信大家看到這裡都應該知道該怎麼做了吧！讓笨重的怪鄰居跳一場出乎意料的"火焰之舞"吧！



來到了印度的場景，真是奔跑的道具喔！

新增兩名女主角 多人玩法

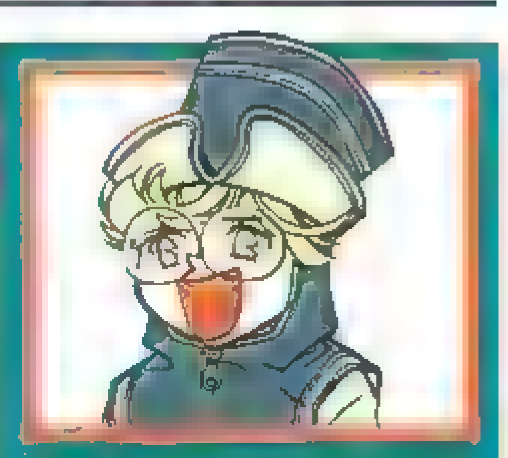
怪鄰居整天獻殷勤，想辦法讓他出糗吧！

這次參與"演出"的除了伍迪與怪鄰居兩位固定主角之外，還有原先在一代中只看得到照片而不見其人的怪婆婆——怪鄰居的媽媽，以及怪鄰居在這次的旅途中，認識便心儀不已的女子——奧蕾，再加上奧蕾的小男孩等。對於伍迪而言，由於怪婆婆很看重自己的兒子被伍迪整得這麼慘，所以只要一見到伍迪，"出手"絕對與怪鄰居一樣毫不留情，而奧蕾只是將伍迪當作是一般的觀光客，完全不會留意伍迪到底在做些什麼。在遊戲中除了可以利用各種場景設下整怪鄰居的陷阱之外，更要善用怪鄰居對這兩位女士殷勤獻殷勤時讓他"出糗"，這麼一來她們就會覺得沒有受到怪鄰居的尊重而給他點"顏色"！總之新增加了這兩位女性角色，對玩家來說，可是增加了許多遊戲時的變化與樂趣喔！就請大家來親自體驗吧！

數碼精靈OnLine Digital Fairy Online

預定推出日 7 上

＊研究製造所　歡樂家庭資訊　＊販賣流通所　未定　＊遊戲類型　線上角色扮演　＊科技需求　Pentium II 450、64MB RAM

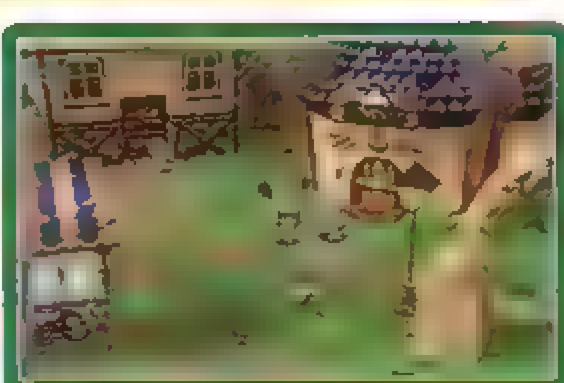


《數碼精靈OnLine》是一款擁有精緻的全3D場景、Q到不行的可愛寵物、以及具有最逗趣的卡通風格的線上遊戲，它也是第一款採用即時戰鬥系統的寵物主題遊戲，讓玩家可以在戰鬥中享受刺激的即時快感，至於玩家跟寵物之間會有什麼樣的互動，請看以下報導。



寵物與玩家充分地互動

在遊戲內容方面，研發小組強調《數碼精靈OnLine》擁有各項以往寵物養成遊戲所沒有的特色，有信心能夠讓玩家體會出截然不同的感覺。也讓遊戲更具有市場競爭力。和目前市面上一些知名的寵物主題線上遊戲最大的不同點，在於《數碼精靈OnLine》的戰鬥是採用即時戰鬥系統。如同當今熱門的線上遊戲一般，玩家可以自由的在地圖上到處冒險，一發現心儀的寵物便可立刻展開戰鬥跟補抓行動。不用再切入戰鬥畫面，用單調的回合制來進行戰鬥。





《數碼精靈OnLine》是款可愛的遊戲

收服寵物之後，除了拿出來炫燿打怪之外，還能作什麼呢？在《數碼精靈OnLine》中你心愛的寵物可以有一個最酷炫的用途，那就是騎乘她翱翔天際！可不是瞬間傳送或是文字訊息而已，而是真的飛翔在天空之中。施展戰鬥技能、強力攻擊法術，開啓各種輔助功效，讓您騎乘奔馳、飛翔等等，都些是《數碼精靈OnLine》中寵物們十八般武藝呢，也有前所未有的寵物合體技能，讓寵物的能力真正結合到玩家角色中。



3D即時世界打照出超水準的畫面

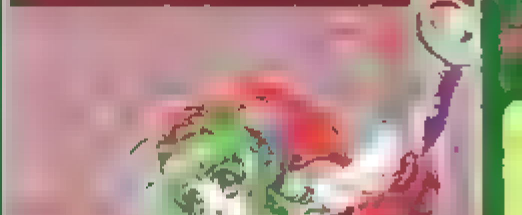
由於《數碼精靈OnLine》是以即時運算的方式來呈現出真正的3D畫面，跟一些以2D畫面為主的寵物主題遊戲相比，更能呈現出豐富的視覺觀感。而日夜的光影變化更是遊戲中最大的特色，玩家可以隨著時間真正感受到各場景在日間之間的變化。從城市到原野，從山上到海邊，您將會發現，每一個地方都有自己獨特的日夜幻化美感呢。在3D加速卡的威力之下，遊戲中的各種特效大量的使用了新的3D圖學技術與邏輯運算，特別強化了在火光、激光、爆裂、殘像體、粒子物理等等變化上面，為遊戲中創造了相當具有魄力跟動感的戰鬥、法術特效。而這些堪稱一流的特效效果也讓玩家充分享受到升級時技能提升的痛快感。





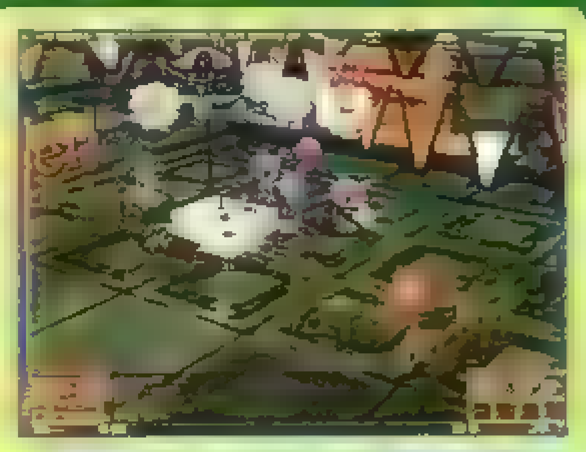
遊戲中的3D世界可讓玩家到處遊玩探險





目前正積極地進行內測

《數碼精靈OnLine》已經在五月三號展開第一階段的內測活動。這次活動預計釋放出二千個帳號，由於研發小組以經擁有數款線上遊戲的設計經驗，內測活動可以說是相當順利的展開，途中沒有遭遇太多BUG，而內測首要目的是也是以遊戲平衡修正為主。在官方排定的行程中，《數碼精靈OnLine》第一階段內測將在5月底結束，然後在6月展開第二階段大規模開放內測，緊接著七月的公測，敬請玩家期待。



《數碼精靈OnLine》有各種生動的表情符號



大戰略

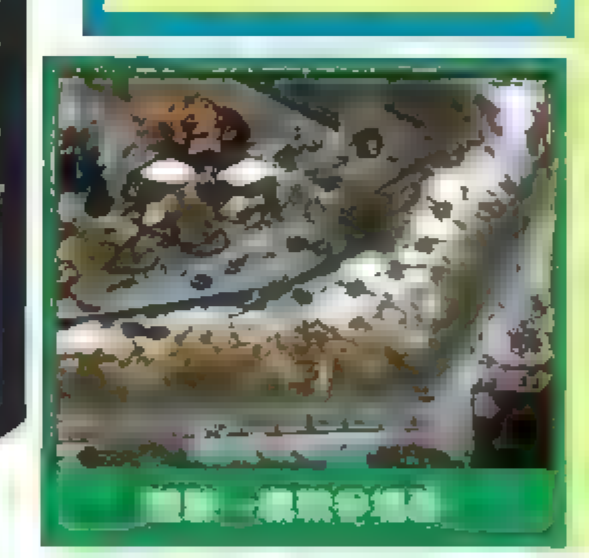


預定推出日 [illegible] 6月

＊研究製造所 Lesta Studio　＊販賣流通所 Atari [illegible]　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求 P.II－266 128MB



在即時戰略的遊戲當中，大概只有《紅色警戒》算是最成功的戰爭類型即時戰略遊戲吧！而以第一次世界大戰為背景的即時戰略遊戲就更少了，而這款《大戰略》正是以一戰之前的時期為背景，玩家可以率領德國、英國、俄羅斯、法國、匈牙利……等國家的軍隊來對戰，多人對戰可以允許8人連線



超過60種的一戰單位可供使用

這款《大戰略》與採取了類似《世紀帝國》的系統，玩家必須利用「村民」來建造房屋，而所建築的房屋都有不一樣的用途，有些建築物必須等到玩家蓋出特定的建築物之後才會出現或是升級，遊戲裡的單位都是步兵、火焰兵、坦克等一戰時期的作戰單位，玩家還可以看到許多相當特殊的一戰時期單位，像是自走砲、連射機槍、騎兵、戰鬥機……等等，預定有超過60種經過考據的單位可以使用，每種單位都有不一樣的作戰能力，關於騎兵玩家可能會覺得奇怪，在坦克、吉普車之間，怎麼還會有騎兵的存在？不過其實一戰時期還是有少部分的騎兵，而在遊戲裡騎兵的能力不容忽視，騎兵的速度快、機動力高、用火槍攻擊力強，在閃躲敵軍大砲或是做地圖搜查[illegible]用，大概只怕連射機槍而已，所以騎兵不一定就打不[illegible]呢！而遊戲裡也有飛機的存在，玩家可以利用戰機來空投炸彈或是做地圖偵查，比較不同的是，地圖偵查用的偵察機可以持續使用，玩家可以讓偵察機不斷盤旋在敵軍領空上查探，直到被擊落為止，當然，玩家在探查完後，馬上就可以利用空投轟炸，也可以利用運輸機來投送傘兵來進攻

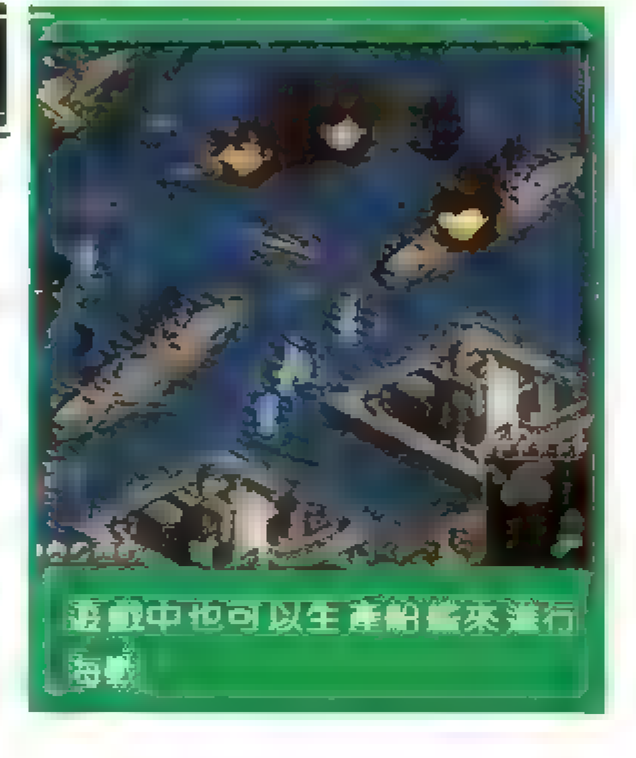


簡單容易操縱的控制方式

遊戲裡的單位種類相當多，如果再加上村民和建築物那就數不清了，但是遊戲的許多設定都可以讓玩家很簡單的控制，像是在編隊方面就容易很多，玩家只要圈選你所要選的單位，按下畫面上下方的編隊，這些單位就會自動編成一隊，而且還會自動排列隊形，除此之外，玩家還可以徵收「長官」，長官的能力和步兵相同，但是如果隊伍當中有長官的存在，就會讓隊伍的攻擊力和移動力上升許多，幾乎每一種不一樣的單位都有長官可以徵收，玩家一定要好好利用。除了單位編制，在建築物和建造的村民方面，控制也相當容易，基本上和一般戰略遊戲相同，玩家只需要利用村民的建築能力，就可以建造各種不一樣的建築物，而且也可以讓整群村民共同建造同一個建築物，如果有些村民在玩家建造完後被遺忘的話，玩家可以直接按下主要基地的特殊按鈕「找尋偷懶的村民」，游標就會立刻指向暫停工作的村民身上。

利用不一樣的戰術來完成任務

通常戰略遊戲當中，利用人海戰術的戰略會比較容易，不過在《大戰略》當中，敵人也會利用各種地形來躲藏，在前幾個任務可能還感覺不出來，到後期就不一樣了，即使玩家用人海戰術，電腦也會用人海戰術來對付玩家，這時重點就得擺在兵種的互剋和戰術方面了。除了人海戰術，遊戲裡的村民也是相當重要的，在兵種單位裡，並沒有醫護兵這種單位，但是卻有醫療帳棚的建築物，當村民建造醫療帳棚後，在帳棚附近特定範圍裡的部隊，恢復體力的速度會激增，所以玩家可以帶幾個村民在部隊裡移動。作戰當然也要有足夠的物資才容易作戰，玩家在地圖上會發現許多土田、金礦、石礦等，這時玩家可以利用採礦場、油井等建築物佔領該地區，藉此來得到更多的資源，而且玩家也可以利用市場買賣物品來得到想要的資源，所以佔領地圖上的許多物資點，也變得相當重要，如果一味的進攻，到後來可能會彈盡援絕。



遊戲中也可以生產船艦來進行海戰


G1002634
俠客英雄傳
xp
經典武俠RPG
俠義恩怨．愛恨情仇
人物造型達六百餘種。
本改編移植，俠客世界的全新完整詮釋，
操作簡易，只用六個按鍵，容易上手，劇情豐富，沒有煩人又不合情理的迷宮
同一遊戲進度可隨時在單機或網路遊戲中切換，只要您能連上網路，就能夠邀約朋友登入俠客伺服器，一同闖蕩俠客的世界。
全新視窗版本
網路連線功能!!
好評發售中
精訊資訊
©2004 KINGFORMATION CO., LTD.







替天行道 誓不手軟！

武壇奇才溫瑞安最具代表名作改編！

創新風格武俠奇情RPG！

北宋末年，民弱國衰，滄州城外巨蟒擾民、大蚊里瘟疫四起、鐵血大牢叛賊脫逃…

京城四大名捕奉命偵查，沿路卻遭受不斷的偷襲與暗算，

似乎存在隱情的天災人禍、驚世奇案逐漸成型……




追命
極好酒，卻是越醉武功越高。
腿法出眾，速度快，力量強。
輕功為四人之首。
追蹤術更在天下三名之內。
鐵手
內力深厚，一雙鐵手刀槍不入，
百毒不侵故得其名。為人豪邁坦蕩，
唯顧慮甚多，拿得起，放不下，
情感弱點是為阻力。
插畫家　李志清
志清畫
代理發行
智冠科技股份有限公司



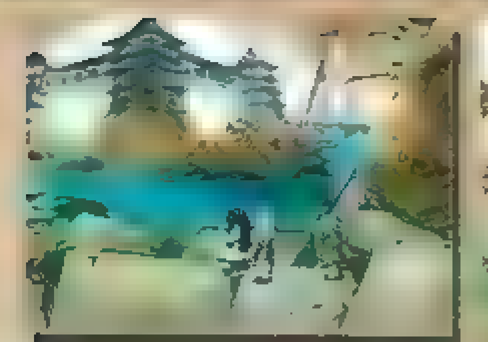
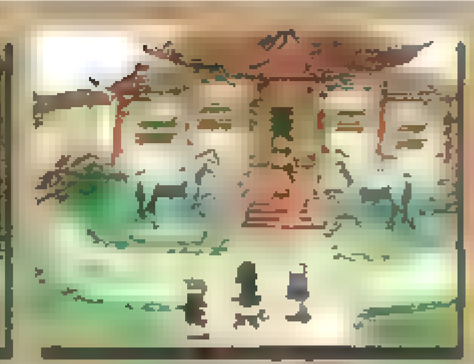
剷奸除惡 不留餘地！

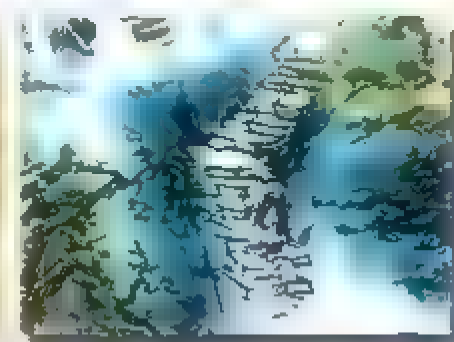
武壇奇才溫瑞安最具代表名作改編！創新風格武俠奇情RPG！



無情

幼年慘遭滅門之禍，雙腿被廢，
筋脈重創，卻以極大意志力，
練成獨門暗器，學問淵博。
別號雖稱"無情"，
卻是臉冷心熱，
一旦動情，不可自拔。



● 命運—掌控多位主角交錯支線，不同選擇，不同遭遇，多樣冒險歷程，由你決定！

● 瀟灑—全自由人物成長，靈質、內力、根骨、敏捷任意添加屬性！

全自由武功升級，根據使用次數成長，縱如初級招式，仍可石破天驚！

● 鬥魂—風土水火四大屬性，相生相剋，判斷敵人隱藏屬性，防範破解，靈活鬥智鬥力！

● 絕色—不同程度完成任務，不同極品裝備獎勵，付出越多，回饋越大，多樣可能等你挑戰！

研發製作　代理發行 智冠科技股份有限公司



千年斷壁殘垣中的唯一救贖！

Ei2.0全新改版！

冷月之夜，力攻奴瑪遺跡古城！

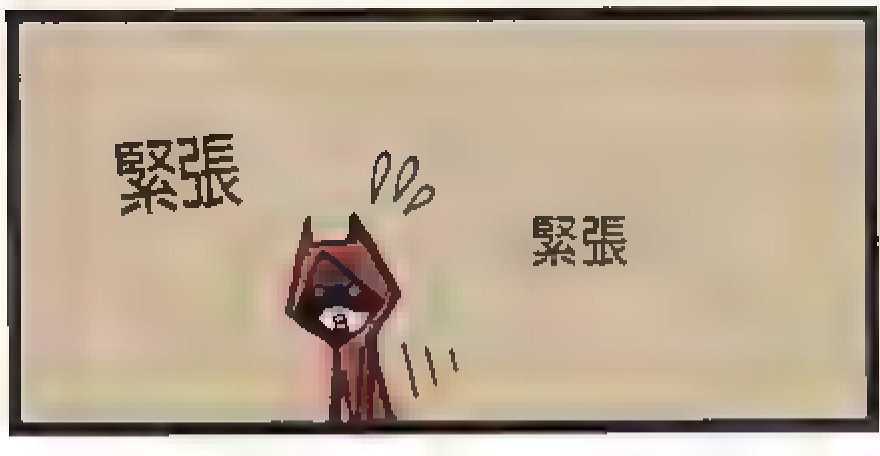
●40級以上全新技能開放，靈布衫、冰裂波、淨化術…三大職業功力勁爆躍進，●開拓全新迷宮版圖，勇闖沙漠地下遺跡城池！

●六大主題性全新怪物，挑戰Boss級極限殲滅實力，●滅天魔刀（攻擊速度+1，準確+3）、太篇之杖（準確+4），全新夢幻頂級裝備華麗出土，

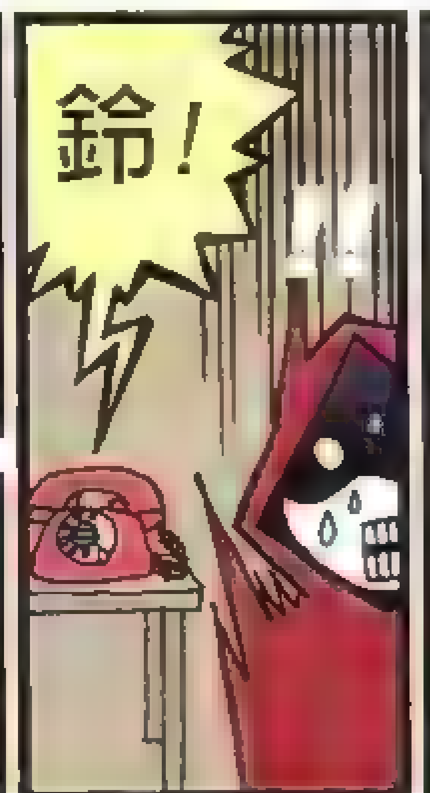
＊遊戲與商品內容、上市與開放日期，以當時遊戲中之現狀與官網公佈為準，本資料將不另行修正。



















安德烈斯王國

前情提要

這是怎麼回事？！西卡隆王國被冰凍！女王陛下性命垂危！魔王現身了！連魔神—「庫爾」也隆重登場！面對這強勁的敵人，沙雷納一行人要如何對付呢？！請繼續觀賞喔。


庫爾吸收了整
個安卡隆人民
的生命力！！
還是乖乖把
歐西里斯交
出來吧！！
你們有辦法
打敗祂嗎？
保護好
公主！！
我來收拾祂！





伸長吧!!
摩呼洛迦!!
咻!!
咻!!
咻!!!
呼!!
呼!!


吼!!
錚!!


吼!!


?!
嗚哇!!
要被凍僵了!!
大家閉住呼吸！
我馬上把祂砍斷!!

呼!!

......

呼!!

喀!

喀!

糟了!!

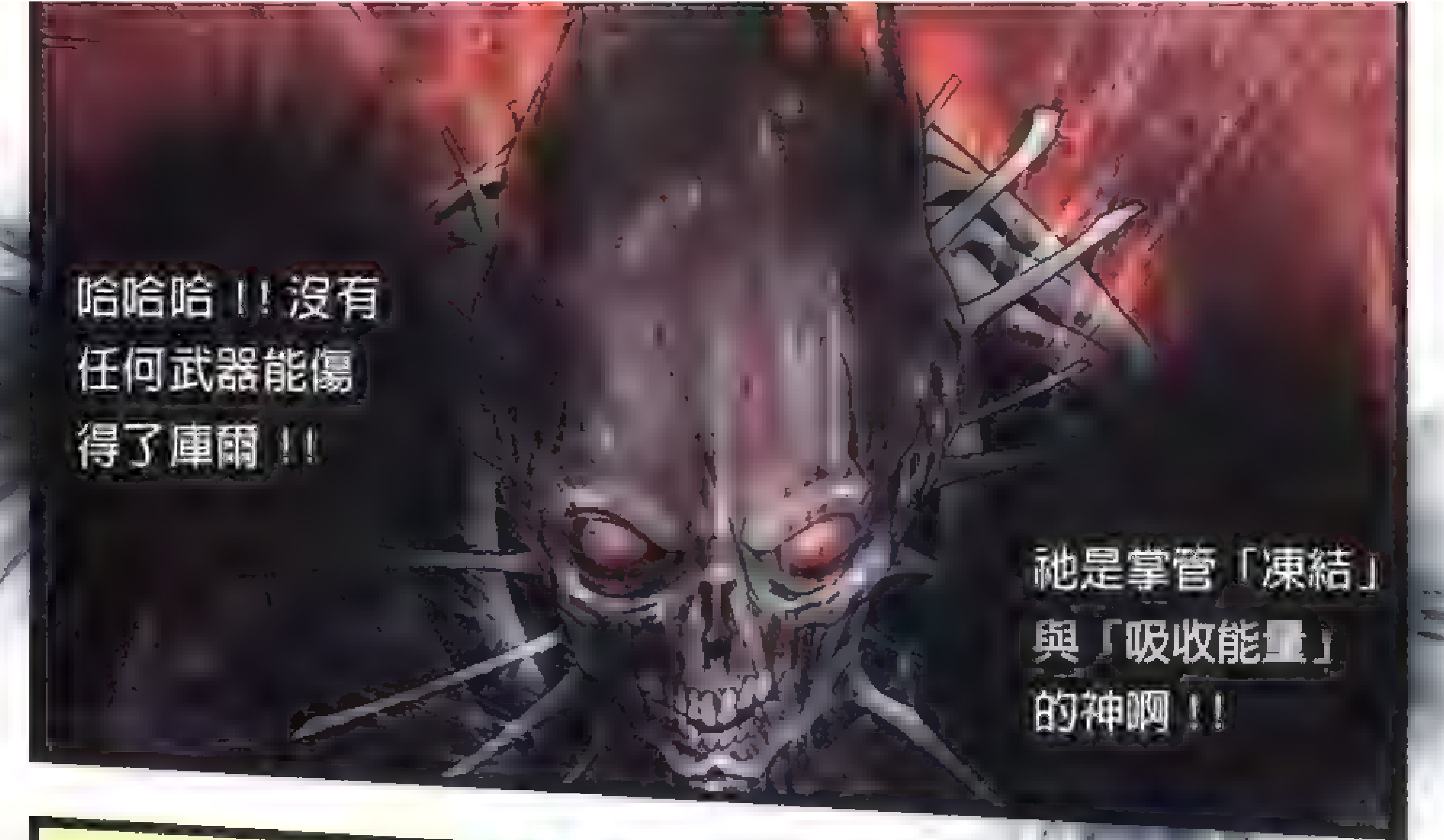
劍快要被凍結了!!







摩呼洛迦....
竟然斷裂了?!



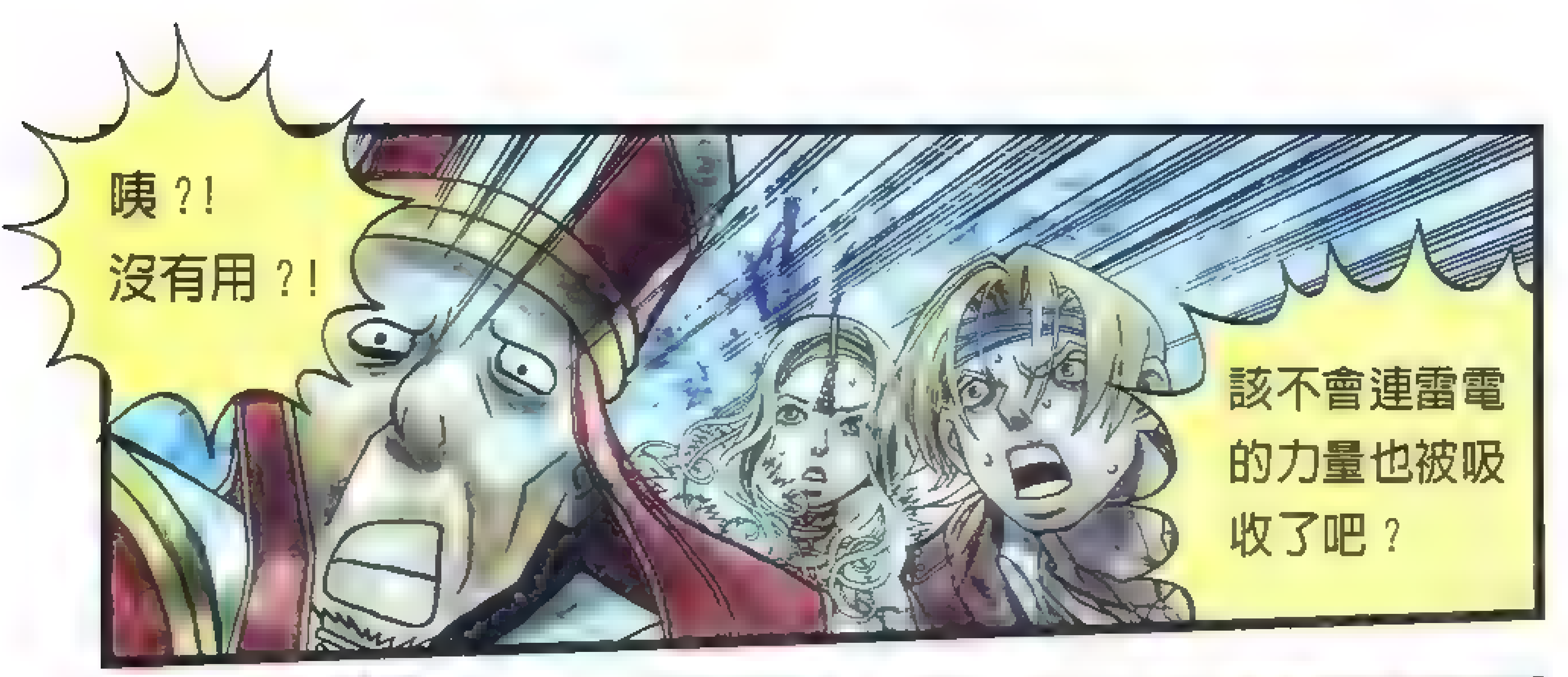
既然武器傷不了祂，那我就用法術吧！！

降雷！！

轟！！



吼!!



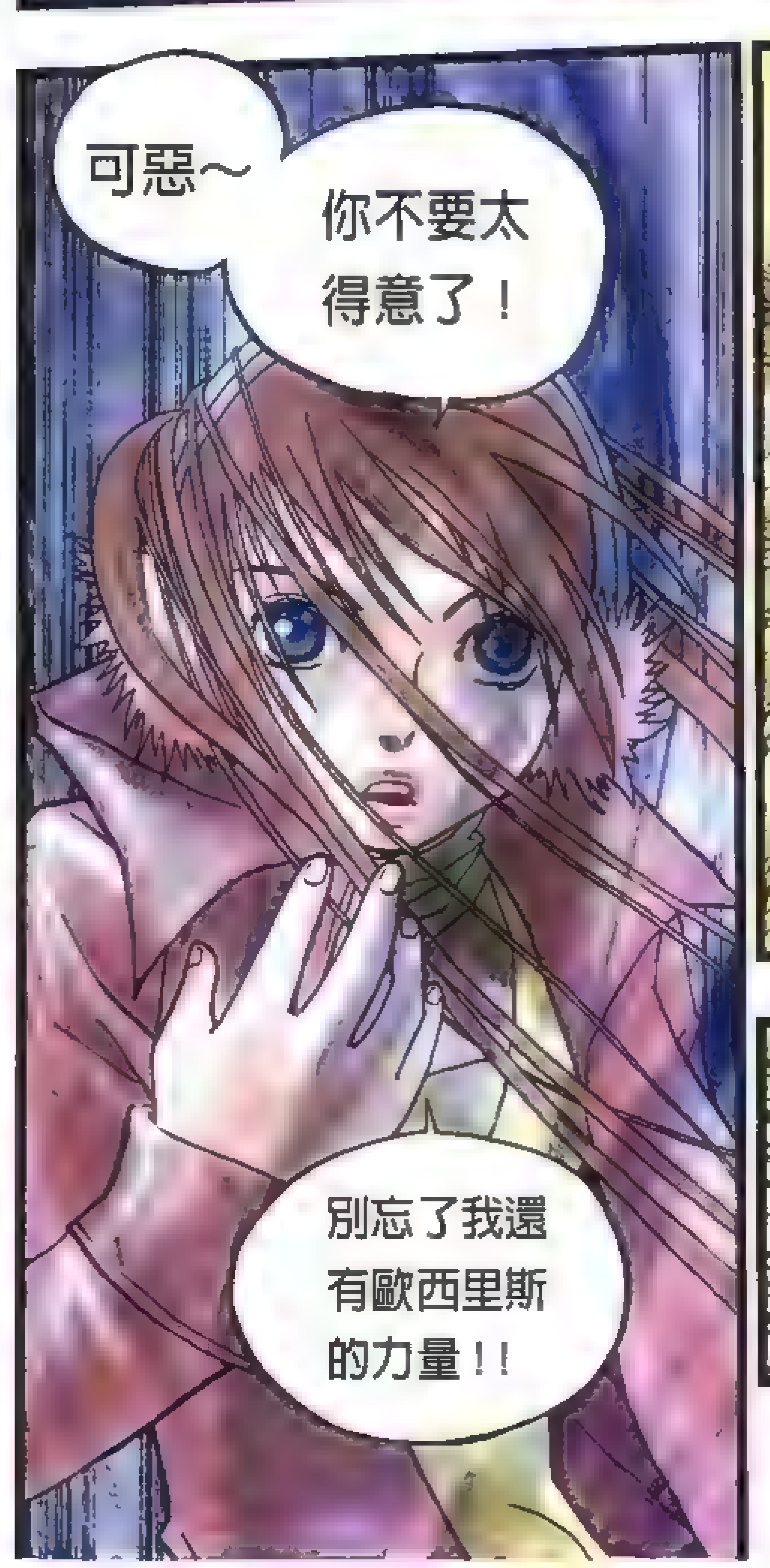


你們就等著被凍結在這片冰原之上吧！

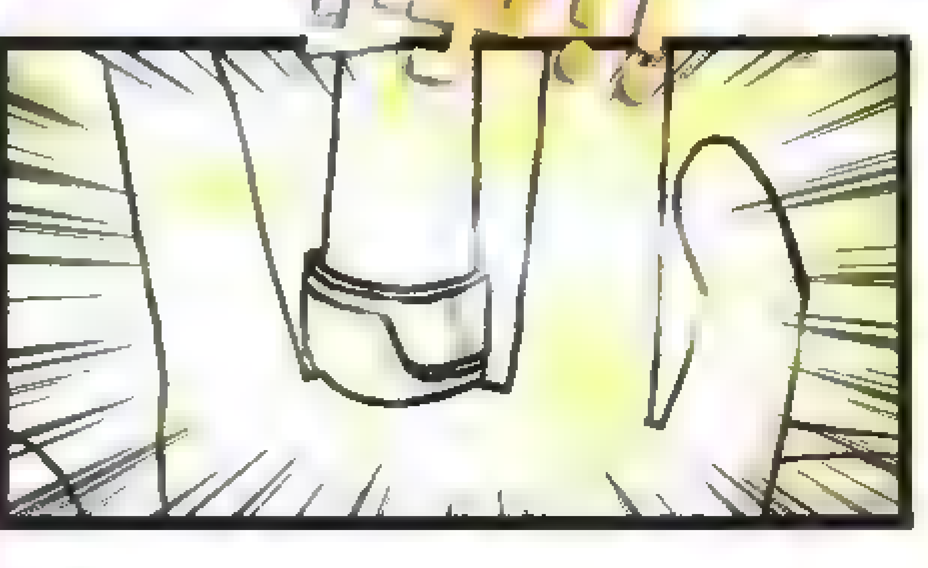
呼!!

呼!!


哇啊!!
冷死啦!!
振作點!!
千萬不能睡著!!
....
我聽說很冷的時候睡著會死!!

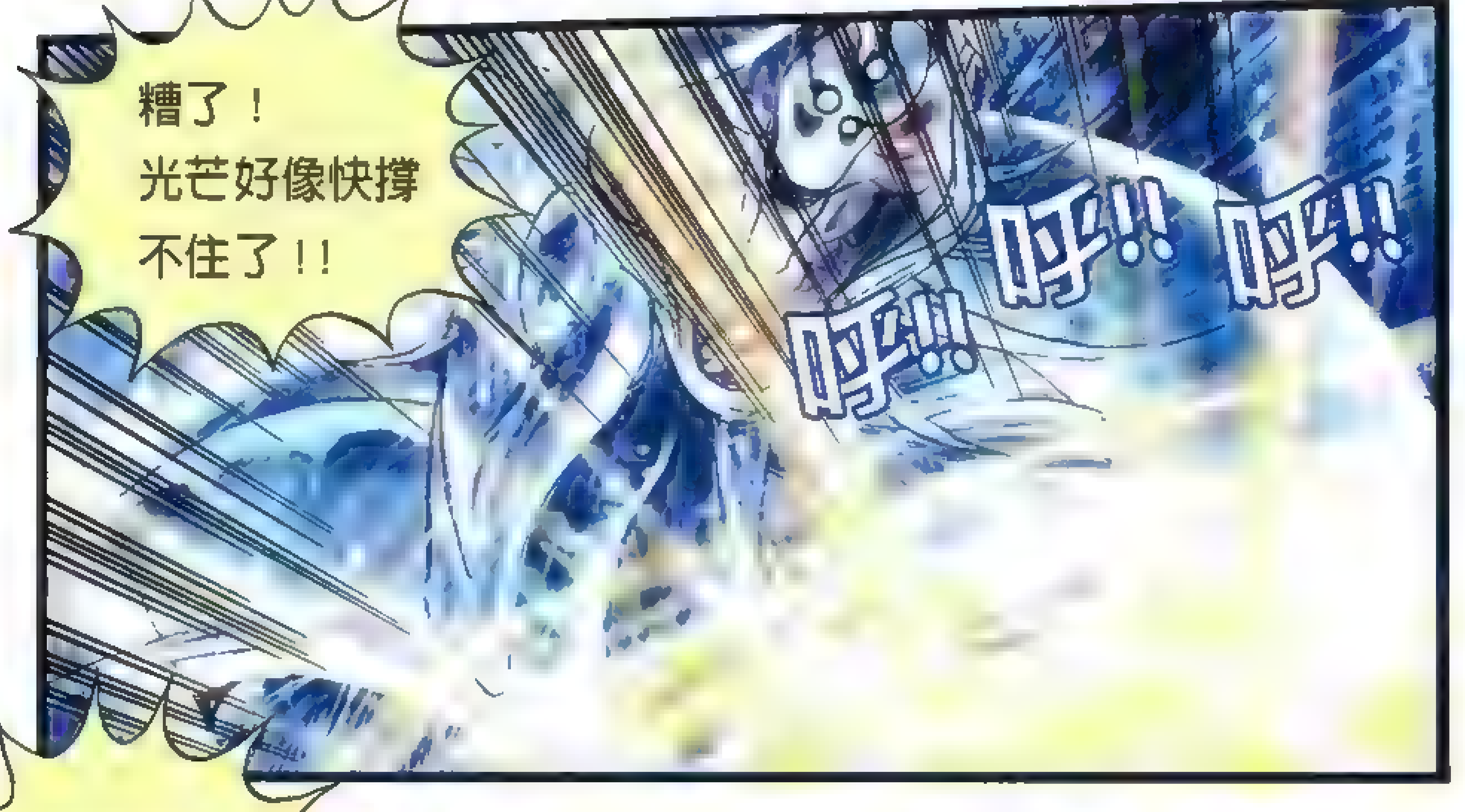

可惡~
你不要太得意了!
別忘了我還有歐西里斯的力量!!


閃耀吧!
歐西里斯啊!!




鏗
啊啊～
多麼美麗的
光芒啊！
歐西里斯……
馬上就會屬於
我了！！


....
歐西里斯的光芒在減弱...
力量被庫爾吸收了嗎？


糟了！光芒好像快撐不住了!!
呼!!
呼!!
呼!!


怎麼辦?!
真的沒有辦法打敗庫爾嗎？
...


事到如今，
只有姑且一試了...


嗚嗚～
咿～



超華麗冒險展開!!
安德烈斯王國
單行本1-2熱烈發售中
漫畫 月藏
安德烈斯王國
1 NOBODY CAN REMEMBER THE HERO
安德烈斯王國
2 THE BREATH FROM THE DEVIL
安德烈斯王國2 魔王蓋達毗西亞
散發死亡氣息的黑影在安德列斯王宮內飄蕩，殺機沸騰。為了阻止魔王蓋毗西亞奪取神器，沙蕾納和藍斯洛聯手破除了魔王佈下的陷阱，可是就在危險看解除的同時，被魔王附身的蕾蕾公主卻沉默地向王宮中心走去……
特價 99元
PAMA COMIC STUDIO


一個沒有人記得的英雄
一段沒有路可退的冒險
安德列斯王國
單行本1-2熱烈發售中
漫畫 月藏
安德列斯王國
1 NOBODY CAN REMEMBER THE HERO
2 THE BREATH FROM THE DEVIL
安德烈斯王國1　被遺忘的勇者
傳說很久以前有位受了詛咒的勇者，他的神情悲傷，聲音令人心碎，擁有能斬斷幽魔的神劍和高深的武藝。
他四處旅行，尋找能解除自己詛咒的秘密，而輝煌的安德列斯王宮散發的妖異氣息吸引住他，也許勇者所尋找的答案就在這裡……
◎請洽全省漫畫經銷點選購
特價：99元
PAMA COMIC STUDIO



Great Information

17吋液晶螢幕入門機種的頂級選擇
三星液晶顯示器 710V新品上市

位居全球液晶顯示器龍頭地位的三星電子，繼頂級機種SyncMaster173P及SyncMaster172X，宣示高階液晶顯示器時代來臨的奪目上市後，憑藉著強大研發及生產實力，三星再次引領風潮，訂定市場新標竿，推出坴頂級坴入門機種710V，以完整的產品線滿足各階層的需求。為提供台灣消費者17吋液晶顯示器的坴頂級坴入門選擇，總代理鼎翔科技引進17吋液晶顯示器SyncMaster 710V，以三星獨家「魅麗功能」，成為採購17吋液晶顯示器入門機種的第一首選。



SAMSUNG DIGITall

聯強國際 Lemel A1557

Lemel推出全新奈米行動Centrino筆記型電腦，內建Intel最新Dothan筆記型電腦運算技術，90奈米全新製程，內建2048K L2快取記憶體，行動運算效能再加倍，搭配ATi 9600繪圖加速晶片，15吋頂級的SXGA液晶螢幕，解析度高達1400X1050，鎖定對3D效能有較高需求的行動玩家！讓筆記型電腦的使用者除了有便利的行動力外，同時也能感受3D效果帶來的震撼！



聯強國際

全台規格最頂級 價格最合理
宏碁TravelMate 8005

宏碁以四項全新頂級規格為白金級商務人士量身訂作筆記型電腦-TravelMate 8005。頂級規格一：搭載5/10最新上市的Intel Dothan處理器，擁有90奈米製程及內建藍芽的創新功能；頂級規格二：全台第一台搭載內含128MB記憶體ATI MOBOILITY RADEON 9700獨立顯示卡；頂級規格三：整合應用802.11g傳輸速度更快速；頂級規格四：獨家搭配DVD-SuperMulti光碟機，涵蓋市場所有DVD燒錄格式使用需求。TraveMate 8005突顯頂級人士高貴身份，為台灣規格最頂尖，業界難以匹敵的高階筆記型電腦，即日起以84,900元合理價格上市勢必成為筆記型電腦的趨勢指標。



acer

寵愛發 三星細心呵護您的液晶顯示器
購買三星SyncMaster173P或172X送您精美實用拭淨液

即日起(5/15)購買三星SyncMaster 173P或SyncMaster 172X液晶顯示器，憑發票或出貨單及三星保證書，即可向經銷商門市索取價值299元，自韓國原裝進口，精美實用的「三星寵愛螢幕拭淨液」一組，數量有限，送完為止。

除了「三星寵愛螢幕拭淨液」細心呵護您的液晶顯示器，三星領先業界的「三星3X3安心全保固」售後服務，運費、材料費、面板三年全保，免費到府收送更進一步用心照顧您的液晶顯示器，讓您買得有信心、用得更安心。另外，新品不良的部分提供購買7日內可換新貨的貼心服務提供消費者十足的保障。



SAMSUNG DIGITall

技嘉1 2 3 Notebook有靠山

您曾經忍受過筆記型電腦壞了，卻求助無門的狀況嗎？

一年免費到府收送

五月一日起，技嘉G-MAX全系列筆記型電腦啟動「一年免費到府收送」服務機制消費者在全省任何門市、賣場，購買技嘉G-MAX全系列筆記型電腦，將保固卡加蓋店章註明購買日期，寄回技嘉科技就能享有技嘉G-MAX筆記型電腦一年免費到府收送的服務，消費者只須輕鬆在家撥打0800079666客戶免付費服務電話可以節省寶貴的時間心愛的電腦也能得到妥善的維修照顧。

二年保固

G-MAX全系列筆記型電腦一上市就提供二年保固的保證

三十分鐘快速檢測

在技嘉科技快速服務中心方面，全省台北新竹、台中、高雄四處，針對技嘉G-MAX全系列筆記型電腦提供三十分鐘快速檢測的服務，一經確認有不良處，即送入維修流程，專業又有效率。

宏碁 n10掌上型
夏日大降價促銷 即日起開跑

宏碁替即將到來的夏天加熱啦！即日起展開掌上型電腦大降價促銷，原價近萬元且具備雙重插槽擴充功能的Acer n10將以PDA業界少見的超猛價格6,900元炒熱市場，宏碁還貼心考量行動族多元化的使用需求，推出無線網卡、GPS導航模組優惠價格，馬上讓你感受到夏天的熱力。



acer



Quartett！



可能是文化關係因素，在本地的藝文活動似乎比較少去關注古典樂這方面的訊息。不過這倒也提供了一個不錯的參考方向，也希望以後在遊戲之中，都能充滿這樣的藝文氣息。

LittleWitch

●作業系統　J Win98 Me 2000 XP

●價格　￥8800　●區別　18禁

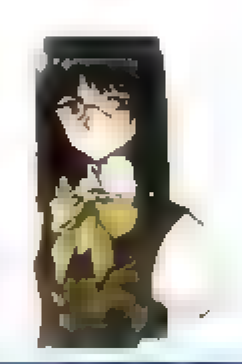
http://www.littlewitch.co.jp/

無師自通的天才小樂師

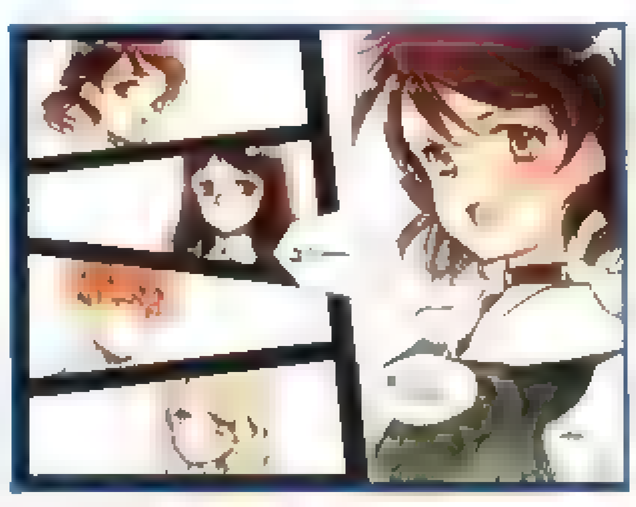
在某一個冬天的夜裡，製作樂器的實習生菲爾趕往教會，代替因為抱病無法登台的祖父演出。熱愛音樂的他，從小就在製作小提琴的工作室裡長大，雖然沒有正式去學過，卻是可以演奏得不錯。他洋溢著快樂的自然姿態讓現場聽眾印象深刻，雖然別人給的評語不是很高，但這場演奏卻改變了他一生的命運。現場有一位名叫克拉歸莎的女性找上了他，邀請他到瑪格諾利亞音樂學院就讀，而這位女性竟然就是世界上有名的音樂講師！只要能進入名校瑪格諾利亞音樂學院，幾乎就是能在音樂界出人頭地的保證，這裡集合了全國最優秀的青年才子，預備綻放出最耀眼的光芒。

剛剛入學的菲爾，發現自己的夥伴是三位個性全然不同的少女，分別是有天才之稱的夏名特、活潑開朗的優妮、與文靜內向的李淑花，而唯一連結她們的似乎只有音樂這兩個字。現時距離3月17日的「瑪格諾利亞四重奏演奏會」還有84天，雖然充滿了不安的氣息，但是互信與愛戀的音符，慢慢地在音樂裡浮現了——



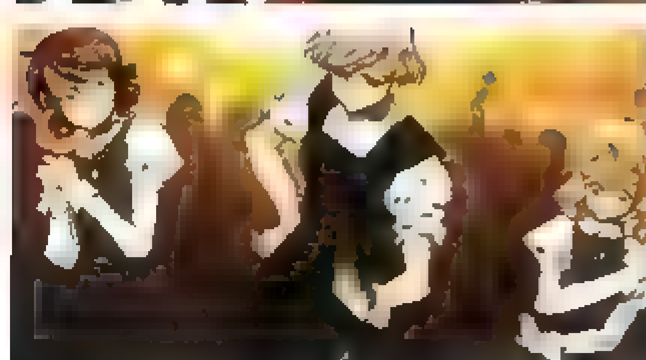












四葉草之後是四重奏

[illegible]

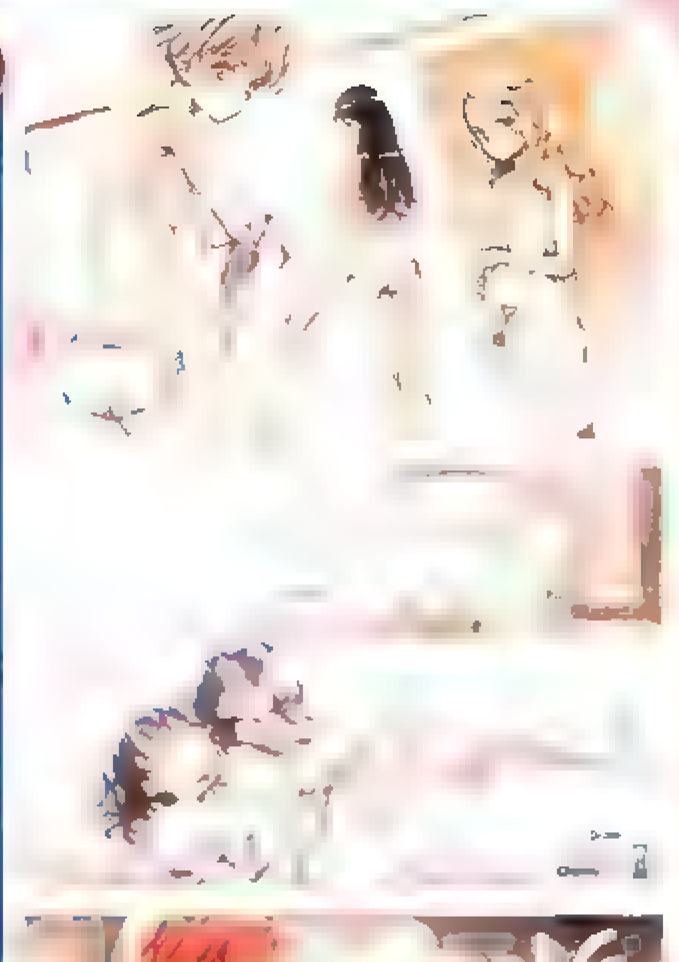


FFD新機軸炫風依舊

大家應該還記得，在《白詰草話》時，新式的FFD（Floating Frame Director）系統曾帶來給玩家多大的驚豔與震撼，而在《Quartett！》裡同樣繼承了這個遊戲系統。在此系統下劇情表現漫畫式分鏡與對話框的演出手法，讓劇情與畫面完美地融為一體，真正做到讓玩遊戲就像看一部漫畫般的輕鬆。像本蹄人一般沒耐心的人也無須擔心，強大的快轉功能一直是本系統所為人樂道津津的話題，只要在遊戲過程中按下Ctrl鍵，就能輕鬆調整快轉速度從2x、4X……一路飛快到16X，畫面右下的箭形圖圈則代表轉速，速度愈快圈圈也就相對愈大。而在第二代的FFD系統中則新增了高達32x的快轉速度（是……好像在買光碟機嗎？），不過一般而言，4X大概是最為理想的閱讀速度吧。

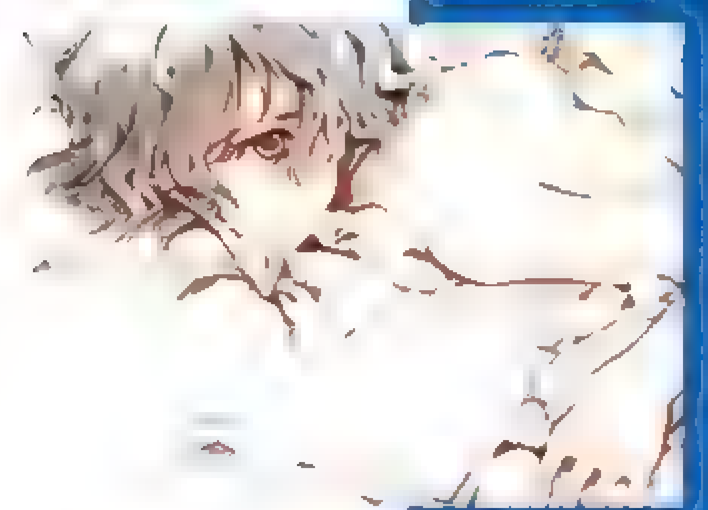
再者，華麗而流暢的特效運用也比前作略有加強，像是無段縮放的向量技術、或是左右開闔的分鏡，都讓人錯覺像是在看一段Flash動畫，而忘了是置身於遊戲之中。另外在介面選單的配置上也同樣別具設計感與巧思，簡潔中卻不失華麗，絕對堪稱是同類作品中的翹楚之作。







譜出屬於自己的戀曲吧！

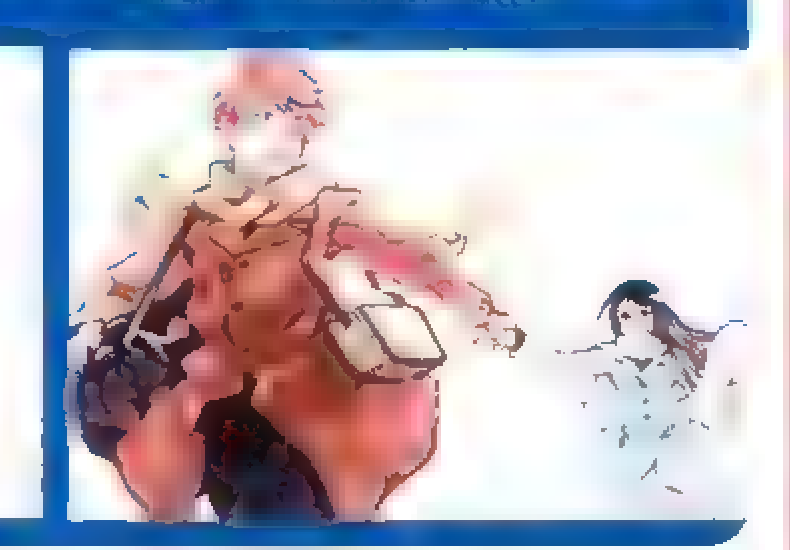




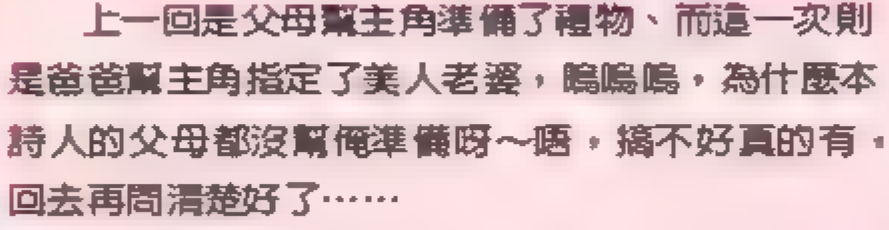
[illegible]





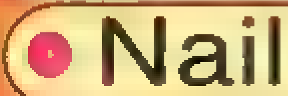






3-days Marriage ~光源氏の戀人

上一回是父母幫主角準備了禮物、而這一次則是爸爸幫主角指定了美人老婆，嗚嗚嗚，為什麼本詩人的父母都沒幫俺準備呀~唔，搞不好真的有，回去再問清楚好了……



●Nail

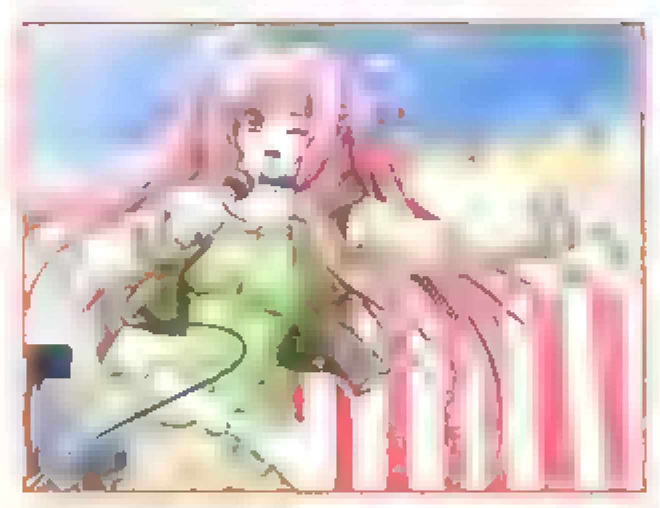
●作業系統：J-Win98 Me/2000 XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.nail-project.com/

東洋觀測站

尋找生涯裡真正的伴侶

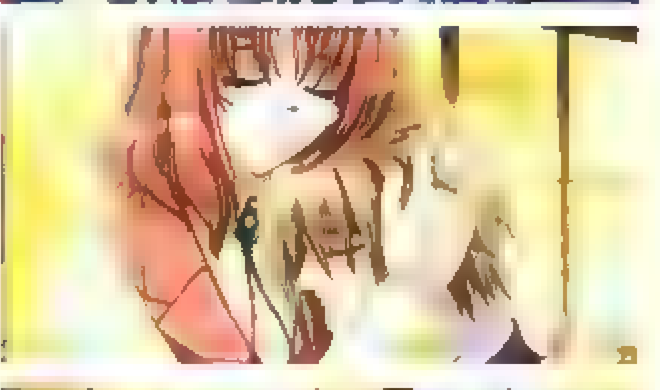
故事的主角皇城光一，是地方上有力的政治家系長子，在身為市長的父親皇城伸二的庇蔭之下，也是個認真向學的好學生。雖然自幼缺乏母親的照料，但在某一天，父親卻突然娶了一個繼母進門。這個女子名為森下藤子，當光一第一眼看到她的模樣，就明白父親為會娶她的理由了。原來藤子的長相，竟然跟死去的母親幾乎一樣，就這樣相處了五年下來，光一對藤子也有了一種莫名的情感。直到有一天，父親突然告訴光一關於幫他所安排的婚事，對象竟然是他的同班同學上村葵，同時也是一流企業的社長千金，很明顯的這是一場政治性婚姻。當然引起反彈的不只是光一而已，就在這項消息發布隔天，好勝心極強的葵就約光一出來談判，要他放棄這段命令式的指婚，並說出「自己的婚約者，就該自己去找尋」這樣的話。不甘服輸的光一，也開始認真了起來，候補名單除了葵之外尚有父親的政敵之女六鄉月詠、新生裡的偶像仁科紫、級任導師同時也是學園長的女兒須磨明美等幾位，看來也都是門當戶對。唯一的條件是，在決定人選之後須經過三天的「試用期」，而究竟光一的幸福，能否自己掌握呢？





以文學鉅作為劇情基本架構









從死皮賴臉升級成甜言蜜語

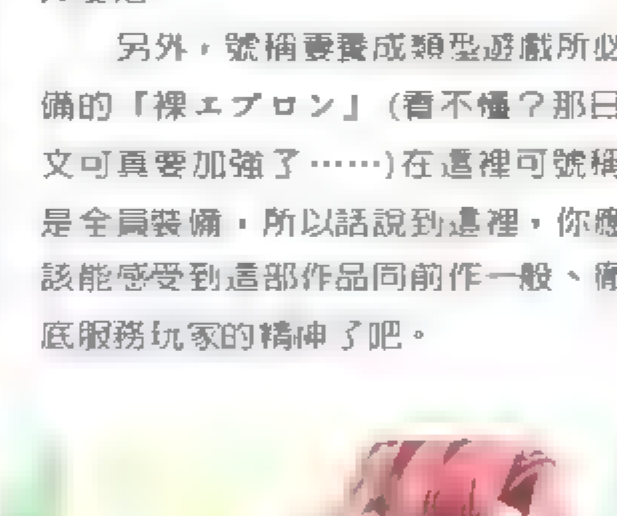
遊戲在進行上約略可以分成兩個部份，前半部是劇情的推進，用以選出合格的適任者；而後半部則是挑選出來後進行的三天試婚期，這部份可說是全篇的精華所在（逃～）。

在系統架構上，與前一作可說是極為相似，採用全篇指令選擇的操作方式，其中像是前作所強調「おねだりSYSTEM」（即強引り，死皮賴臉強要之意）系統，在本作更被誇張加強，叫做「口說きおねだりSYSTEM」（甜言蜜語說服系統的昇級版^^），當然該系統只會出現在遊戲的最後三天，從二擇的連續 段問答中做出選擇，在不同選擇間玩家可以發現事件與服裝的微妙變化。

另外，號稱要養成類型遊戲所必備的「裸エプロン」（看不懂？那日文可真要加強了……）在這裡可號稱是全員裝備，所以話說到這裡，你應該能感受到這部作品同前作一般、徹底服務玩家的精神了吧。







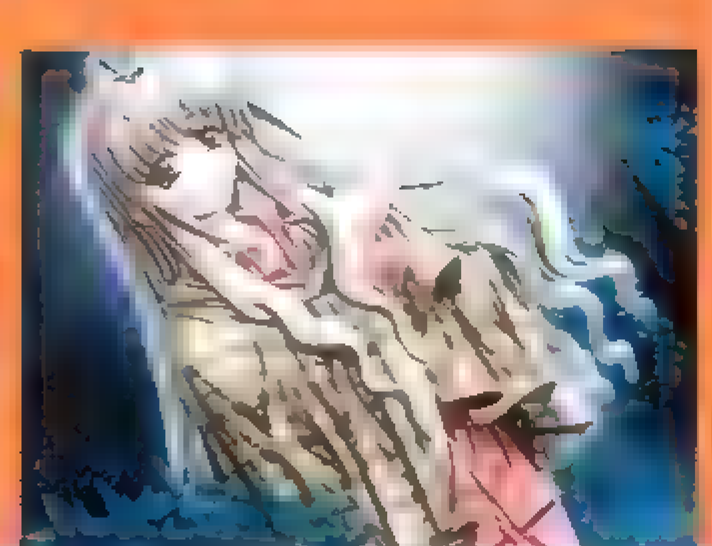


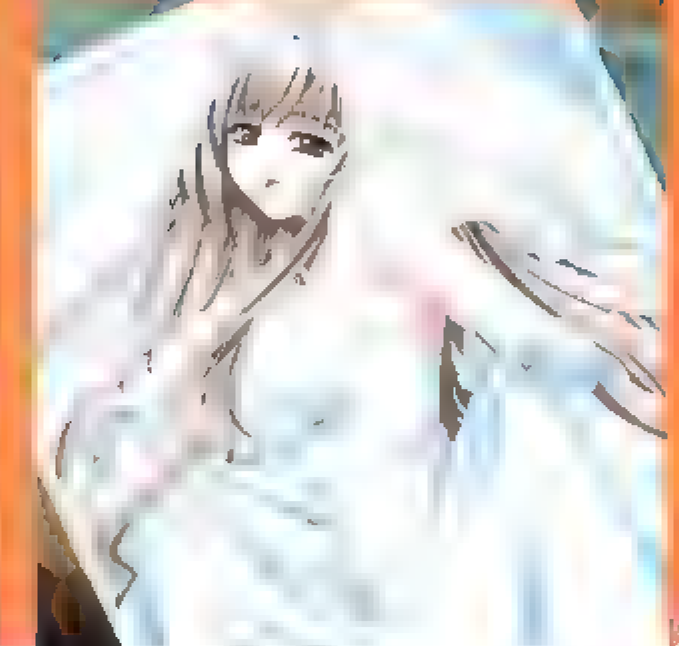
雖然無奈 這就是人性啊～











東洋觀測站

Canvas 2 ~茜色のパレット

四年前發售的人氣大作，續篇終於在玩家們的殷殷期盼下登場，FC01這次邀請到人氣原畫家七尾奈留擔任原畫群之一，瞧瞧新生的《Canvas》能不能帶給玩家全新的感受？

F&C · FC01
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：¥8800　●區別：18禁

http://www.fandc.co.jp/

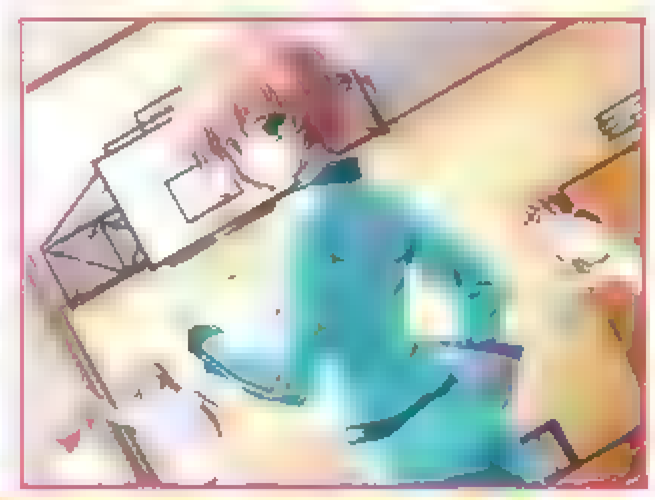
少女們重啓被磨滅的熱情

上倉浩樹，一直希望能成為出色畫家的故事主角，然而他並沒有完成這個夢想，而是在私立撫子學園擔任一名普通的美術教師。撫子學園底轄專屬的人才搜索人員到各地發掘有能人才，助這些有天分的人一臂之力，讓他們的才能開花結果，是該學院的教育理念。因為在學生時代所遭遇到的某些事故，讓他在這條上進之路上受挫，隨著光陰的流逝，終讓他走上了美術教師這條路。

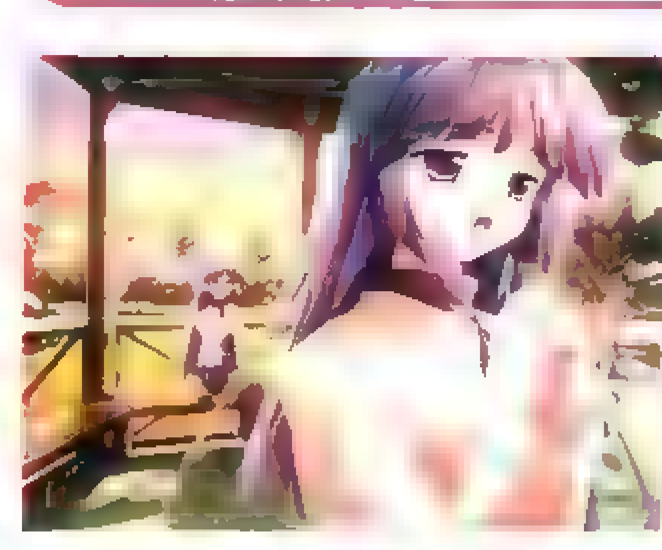
就這樣日復一日，早已沉溺在惰性之中的浩樹，在他面前突然出現了有著藍色眼鏡、前來同住的義妹鳳仙愛麗絲；還有青梅竹馬的舊友、前來擔任體育教師的桔梗霧；當然還有更多他所任教的學生……這些人的出現，是否能再次燃起浩樹心中對繪畫其實從不曾放棄的熱情？在接近年終的十二月，面對這幅未完成的畫布，與手中握著的調色盤‥







永不褪色的藝術之夢

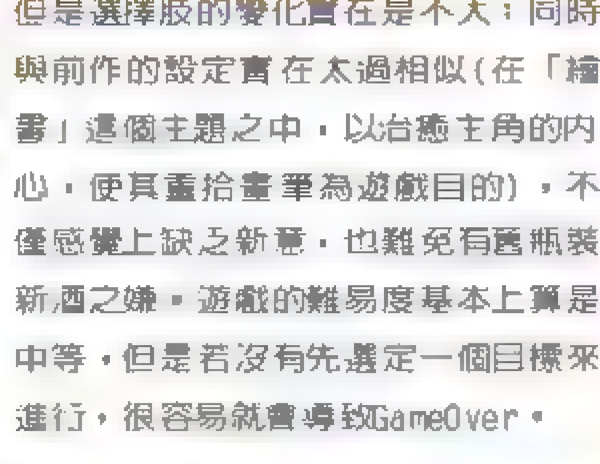






缺乏自主創意與風格的續作

雖然經歷了四年的漫長等待，但是進到這部遊戲中，竟是一點進步的感覺都沒有。遊戲所使用的介面，仍然是F&C長久以來的標準介面，在設計上只使用了簡單的木紋與雪花圖案裝飾，以所要突顯的主題來說，似乎不是那麼強烈。前面說過本作無論在背景描繪、人物CG上，均刻意地處理得與前作近似，但在細看之下，其實卻不及前作般的細膩。同時只要是玩過前作的玩家就不難發現，雖然本作劇情基本上相當流暢，但是選擇肢的變化實在是不大；同時與前作的設定實在太過相似（在「繪畫」這個主題之中，以治癒主角的內心，使其重拾畫筆為遊戲目的），不僅感覺上缺乏新意，也難免有舊瓶裝新酒之嫌。遊戲的難易度基本上算是中等，但是若沒有先選定一個目標來進行，很容易就會導致GameOver。











豪華原畫以補先天不足？











海道



喔喔，這部作品裡最棒的就是真希老師這位角色了，如果小島上有這種老師，教本詩人關上一輩子也甘願。突然想起五島醫師診療所的故事，好像最近很流行離島哦？

D.O.

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.do-game.co.jp/

雙葉島上的友情、戀愛與挫折——

在日本本州南部瀨戶內海灣裡，緊鄰著松川大島旁還有一座更小的小島，名為雙葉島。這座小島在戰國時代曾因名將松川新九朗立下大功而被贈與給他，這座島的最早命名就是從那時開始。因為島上對外交通不便，又沒什麼新式的娛樂設施，因此島上還維持著相當純樸的風貌，這裡出產的名物，就只有柑橘與新鮮的海產。

九月，正是第二學期開始的時間。在這座島上通學的故事主角椎堂和哉，班上突然轉來一位從都市裡來的少女，同時也是他的遠房表妹椎堂葵。葵因為雙親離異，搬來島上與祖父同住，因為無法適應島上的生活，在和哉與朋友的協力幫助之下，總算讓葵能融入生活、漸漸地與大家打成了一片。

在文化祭之後、葵生日的那天，和哉終於向葵做了告白，兩人正式成為一對小小的戀人。就在此時，島上有場名為「新九朗祭」的祭典，要選出一位最合適的「島娘」，而葵也是候補人選之一。在和哉的協助之下，葵是否能取得這次的優勝？以小島為故事舞台，屬於年輕人的故事就此展開……。

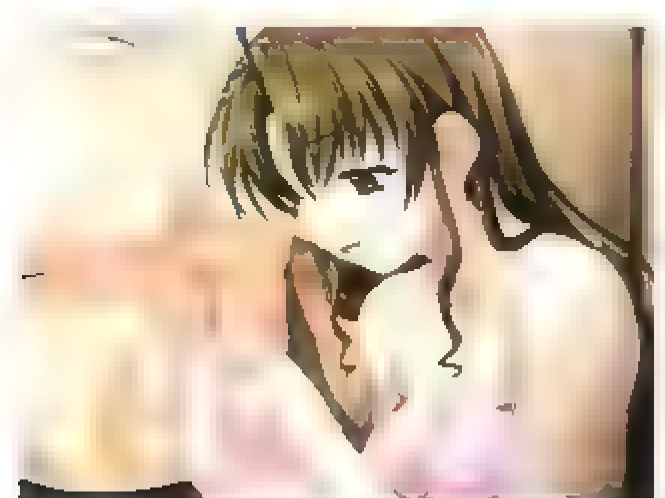


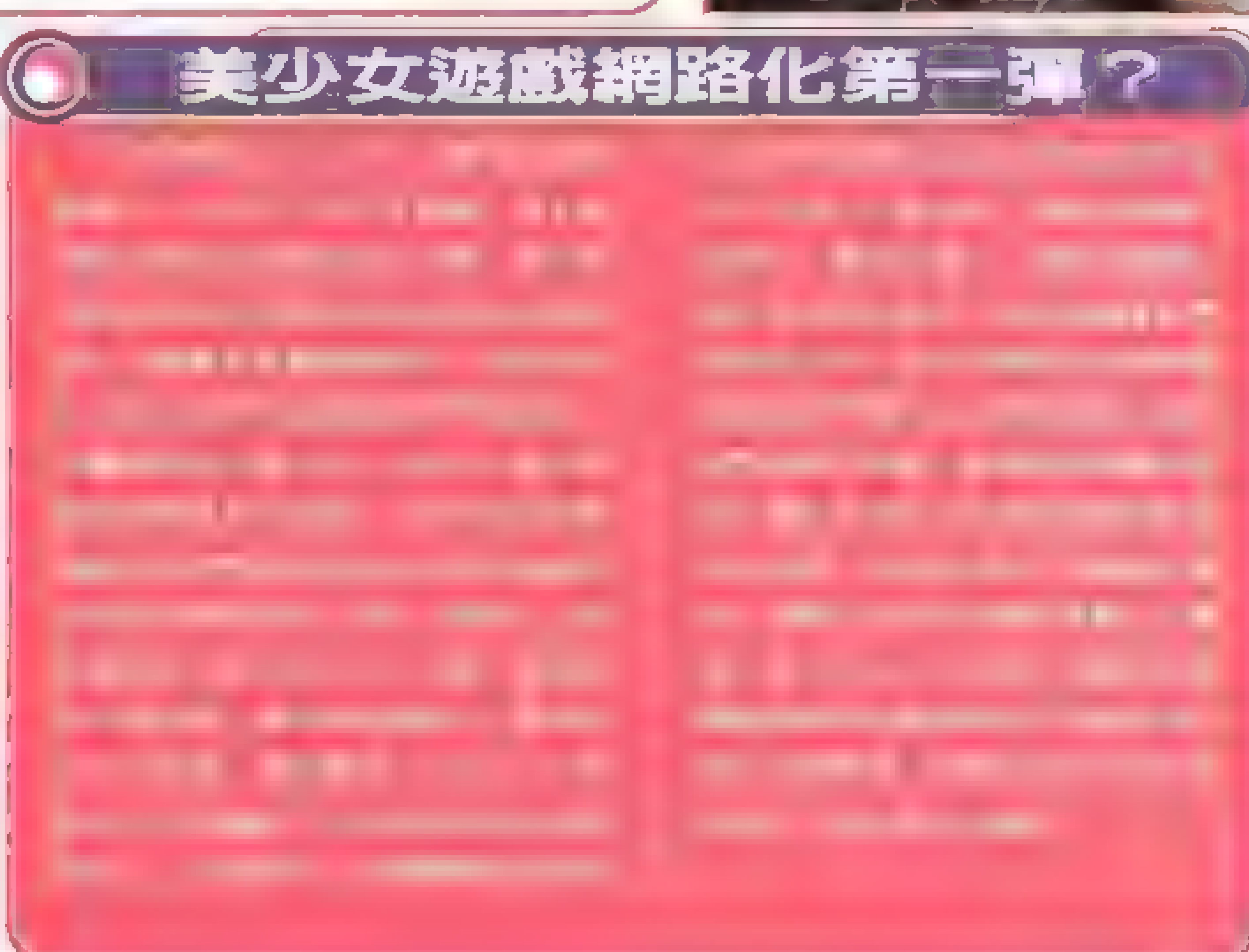




美少女遊戲網路化第二彈？







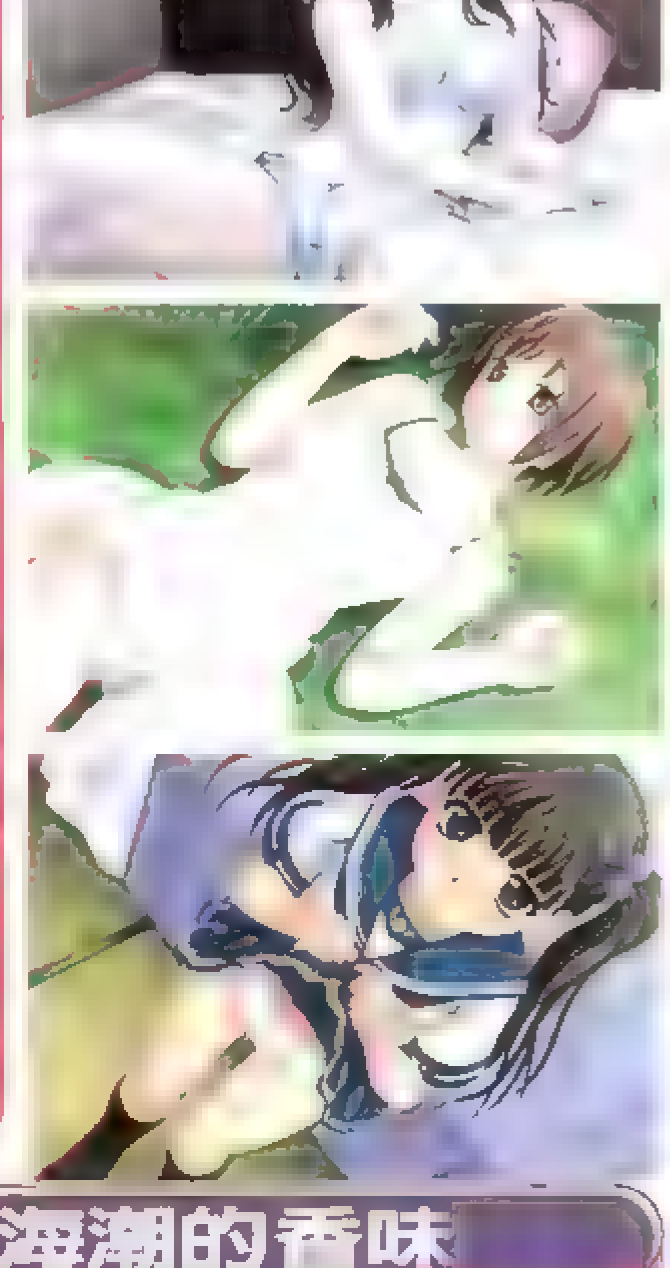
劇情張力仍略顯不足

當然D.O 也知道到這個問題的嚴重性，所以在稍後也宣佈了「網路接續版」才有的福利--那就是可以利用網路來下載新的追加資料片。目前官方為本作所釋出的資料片只有一個，那就是五月下旬才開始提供的《沙紀のLoveLove HoneyMooon》這段追加小品。這段小故事劇本仍由本作的編劇北側寒團先生所執筆，但內容上與《海道》並沒有直接的關係(只有幾位配角出現)，反而是跟該公司前部作品《雪櫻》裡的人物設定有所關聯，所以算是這兩部作品所延伸的外一章吧。



先撇開劇情不討論，在玩法與遊戲系統上，本作確實就顯得乏善可陳了，反正用來用去就是D.O 那套千篇一律的公式系統，就連本詩人都寫到不知該從何下筆了。這部作品的劇情構成其實並不複雜，登場角色其實也僅有五位之多，可以說是極力促成玩者在單純的遊戲性之中，去發掘劇情本身所帶來的樂趣。不過讓本詩人感到比較不滿的一點則是，劇情主線的變化彈性實在是太小了，以致讓整個格局根本施展不開。





彷彿嗅得出海潮的香味



仙境物價大調查

改版過後也經過一個多月了，物價也應該要到達一個穩定的點了，其中也有不少新物品的價位仍是被高估了，可能還是因為稀有的關係吧，再經過一段時間價錢應該才會是個合理價。

卡片

靴類

瑪勒盜蟲卡	60萬～80萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	35萬～50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

披肩類

傀儡娃娃卡	15萬～22萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
南瓜先生卡	27萬～42萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

鎧類

[illegible]	[illegible]
沙漠幼狼卡	15萬～25萬
大嘴鳥卡	40萬～70萬
野豬卡	15萬～25萬
馬克卡	60萬～90萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天使波利卡	[illegible]
幽靈波利卡	[illegible]
獸人酋長卡	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

配件類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸海盜卡	50萬～60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

盾類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
獸人戰士卡	10萬～20萬
[illegible]	[illegible]
黃金蟲卡	3億～3.5億
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
曼陀羅花卡	50萬～100萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
螃蟹卡	10萬～20萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黑蛇卡	40萬～50萬
[illegible]	[illegible]

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸戰士卡	100萬～130萬
[illegible]	20萬～30萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸士兵卡	150萬～170萬
[illegible]	[illegible]
死靈卡	2.5億～2.8億
[illegible]	[illegible]
[illegible]卡	250萬～280萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
深淵騎士卡	7500萬

武器

書籍

[illegible]	[illegible]
水靈之書	5萬～15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

矛槍

+10步兵長矛	250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
剛尼爾長矛	1500萬～[illegible]

拳刃

+10拳刃 3	800萬～950萬
[illegible]	[illegible]
秘刃 闇噬 1	20萬～30萬
火靈拳刃	120萬～150萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]拳刃	10萬～15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

錘

[illegible]	[illegible]
秘銀長錘	150萬～200萬
黃金之錘	120萬～160萬
高爾夫球桿	1000萬

弓箭

+8十字弓	199萬～220萬
+10坎普茲弓(4)	350萬～450萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

斧

+10鋼斧	800萬～900萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

杖

富豪魔杖	10萬～20萬
巫杖 魂攻	30萬～45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

單手劍

+10轟特馬刀	450萬～500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

拳套

[illegible]	[illegible]
買歡拳套 3	200萬
鋼鐵拳套 3	200萬

雙手劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
9亞爾特劍 3	750萬～850萬
[illegible]	[illegible]
巨大雙手劍	200萬～250萬

短劍

10雙刃短劍 3	140萬～200萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
砂塵短劍	300萬～400萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巨毒短劍	200萬

防具

盾

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
鋼盾 1洞	35萬～50萬

鎧

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
魔法外套	200萬～250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
秘衣 美德(1)	1000萬
天衣 月舞	4000萬

披肩

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
伯爵斗篷	45萬～75萬

配件

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
體力項鍊(1)	400萬～450萬
潛能戒指	900萬

[illegible]

靴

長靴 1	23萬～30萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
異想帽	30萬～50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
學士帽	30萬～60萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
魔法帽	100萬～140萬
海盜船長帽	1200萬～1500萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
妖精長耳朵的	110萬～1[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	150萬～200萬
劍士頭飾	10萬～15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	30萬～50萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
眼鏡頭飾	400萬～450萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	80萬～90萬
破壞之翼	150萬～200萬
燈泡髮圈	130萬～150萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	300萬～400萬
時尚太陽眼鏡	450萬～480萬
[illegible]	350萬～500萬
[illegible]	230萬～270萬
[illegible]	[illegible]萬～220萬
卡普拉髮圈	8000萬～1億
太陽[illegible]	7億～8億

本次參考伺服器為Loki-1，[illegible]

道具

道具

華麗金屬塗裝貼	410萬～450萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
虎掌	500萬～600萬
黃金	15萬～20萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

插卡&製作屬性

裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
+9兩倍危急卡塔勒	2500萬
+10三倍危急拳刃	1250萬
+9三倍危急十字弓	720萬～850萬
+10三倍危急亞爾特	1500萬
[illegible]	300萬～320萬
二級強悍屬性雙手斧	260萬～310萬
[illegible]	[illegible]
二級強悍屬性水紋之劍	300萬～330萬
二級強悍屬性大馬	220萬～250萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性騎士長矛	120萬～140萬
[illegible]	[illegible]
屬性雙手斧	130萬～150萬
屬性昏迷之錘	350萬



仙境 怪物大搬風

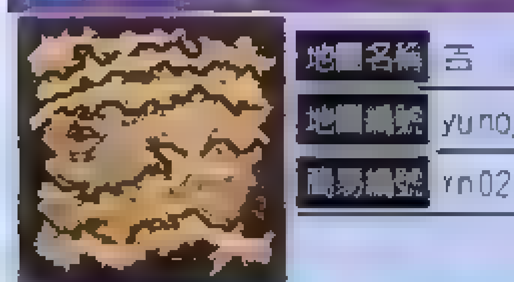
熱門練功場大公開

從《櫻之花嫁》改版之後，很多地區的怪物大遷移，因此原本比較熱門的地區可能因此而沒落下來，有些地區則因為換來比較熱門的怪物，整個區域反而人聲鼎沸了起來，現在就來看看到底目前比較熱門的地圖有哪些呢？



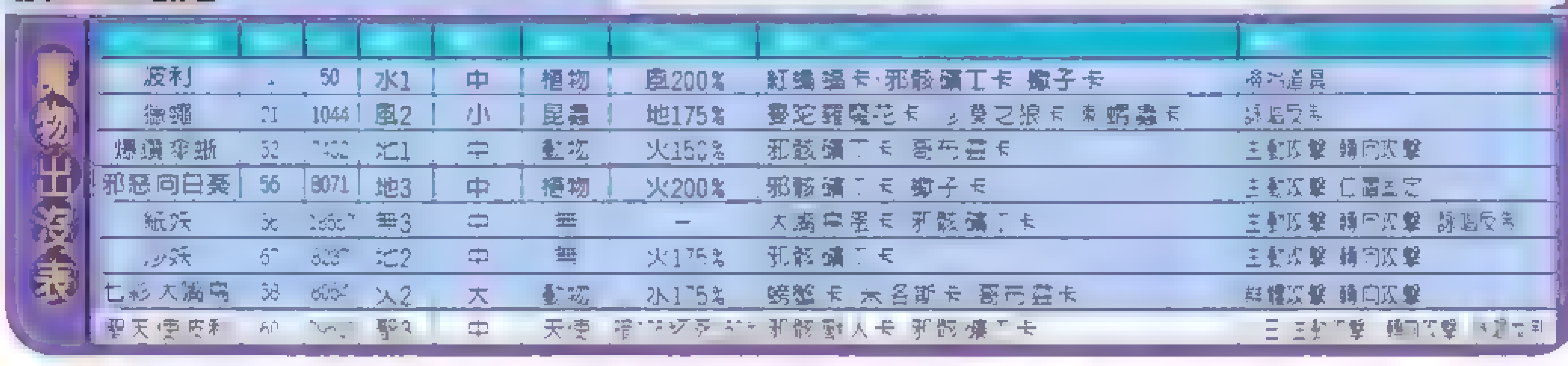
吉 海伊洛 別墅

寶物：惡魔髮夾、1洞鋼鐵鎧甲、黃金



地圖名稱：吉 海伊洛 別墅
地圖編號：yuno_fild02
簡易編號：yn02

說明：此地圖每隔一段時間會出現搶手的小王－聖天使波利，由於牠會掉落惡魔髮夾，是吸引玩家前來的主要原因。要注意的是牠會帶著大批的小兵一起攻擊，最好找人協助你一起打掉身旁的小嘍囉。另外七彩大嘴鳥會掉落價值高的黃金，雖然是被動怪，不過牠跟大嘴鳥一樣都是會引起群體攻擊的，因此要攻擊之前還是得小心注意一下周圍七彩大嘴鳥夥伴的數量才行。

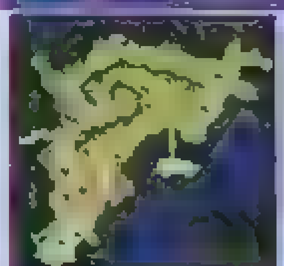


怪物出沒表

波利	1	50	水1	中	植物	風200%	紅蝙蝠卡‧邪骸礦工卡‧蠍子卡	撿拾道具
螳螂	21	1044	風2	小	昆蟲	地175%	曼陀羅魔花卡‧沙漠之狼卡‧兵蟻蟲卡	詠唱反擊
爆彈 [illegible]	52	[illegible]	地1	中	動物	火150%	邪骸礦工卡‧哥布靈卡	主動攻擊‧轉向攻擊
邪惡向日葵	56	8071	地3	中	植物	火200%	邪骸礦工卡‧蠍子卡	主動攻擊‧位置固定
紙妖	5[illegible]	[illegible]	無3	中	無	－	大嘴鳥蛋卡‧邪骸礦工卡	主動攻擊‧轉向攻擊‧詠唱反擊
沙妖	5[illegible]	[illegible]	地2	中	無	火175%	邪骸礦工卡	主動攻擊‧轉向攻擊
七彩大嘴鳥	58	[illegible]	火2	大	動物	水175%	螃蟹卡‧大名節卡‧哥布靈卡	群體攻擊‧轉向攻擊
聖天使波利	60	[illegible]	聖3	中	天使	[illegible]	邪骸獸人卡‧邪骸礦工卡	王‧主動攻擊‧轉向攻擊‧[illegible]

吉芬區域

寶物：3洞十字弓‧犬妖卡片‧永恆玫瑰



地圖名稱：吉芬 區域
地圖編號：gef_fild05
簡易編號：gf05

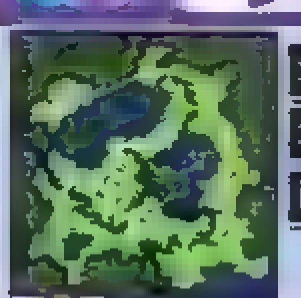
說明：此地出現的怪物改變相當大，除了移走所有等級低的怪物之外，還增添了狂暴野貓與犬妖弓箭手等高級的怪物。其中比較需要注意的是既會主動攻擊又是遠距離射擊的犬妖弓箭手，牠的射擊範圍遠，攻擊速度又快，不過牠會掉落3洞十字弓、神之金屬原石、鋁原石等值錢的東西。

怪物出沒表

紅草	1	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡‧蠍子卡	位置固定‧無抵抗
波利	1	50	水1	中	植物	風200%	紅蝙蝠卡‧邪骸礦工卡‧蠍子卡	撿拾道具
螳螂	21	1044	風2	小	昆蟲	地175%	曼陀羅魔花卡‧沙漠之狼卡‧兵蟻蟲卡	詠唱反擊
犬妖弓箭手	33	[illegible]	火1	小	人型	水150%	螃蟹卡‧沙漠之狼卡‧海葵卡	主動攻擊
狂暴野貓	3[illegible]	[illegible]	風1	小	動物	地150%	曼陀羅魔花卡‧沙漠之狼卡‧哥布靈卡	撿拾道具

克特 森林

寶物：犬妖卡片‧1洞圓盾‧3洞長柄短劍‧3洞十字弓



地圖名稱：克特 森林
地圖編號：gef_fild12
簡易編號：gf12

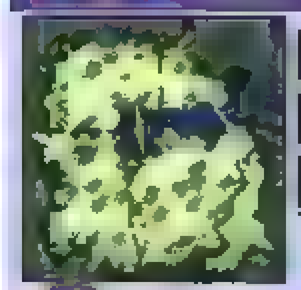
說明：這裡是所有犬妖系的怪物集中地，因此想收集犬妖卡的高等級玩家最喜歡前來此地冒險。其中要特別留意犬妖家族中的Boss—犬妖首領，牠的攻擊力強，攻擊速度又快，不是容易可以對付的對象。

怪物出沒表

波波利	[illegible]4	344	毒1	中	植物	－	毒蛇卡‧邪骸礦工卡‧蠍子卡	撿拾道具
刺錘犬妖	31	[illegible]	火2	中	人型	水175%	螃蟹卡‧邪骸礦工卡‧海葵卡	主動攻擊‧群體攻擊‧轉向攻擊
鐵錘犬妖	31	2179	毒2	中	人型	－	毒蛇卡‧邪骸礦工卡‧海葵卡	主動攻擊‧群體攻擊‧轉向攻擊
犬妖弓箭手	33	2560	火1	小	人型	水150%	螃蟹卡‧沙漠之狼卡‧海葵卡	主動攻擊
大斧犬妖	3[illegible]	[illegible]	風2	中	人型	地175%	曼陀羅魔花卡‧邪骸礦工卡‧海葵卡	主動攻擊‧群體攻擊‧轉向攻擊
犬妖首領	[illegible]	[illegible]	風2	中	人型	地175%	曼陀羅魔花卡‧邪骸礦工卡‧海葵卡	主動攻擊‧轉向攻擊‧詠唱反擊

東邊　獸人村落

寶　物　智慧耳環 領導者頭箍 凹斧 神秘紫箱



地圖名稱	東邊　獸人村落
地圖編號	gef_fild10
簡易編號	Gf 10

說　明　這裡是有名的獸人村，在改版之後移過來的MVP　獸人酋長等級相當高，掉落的物品也比較值錢，適合二轉以上的高手前來挑戰。

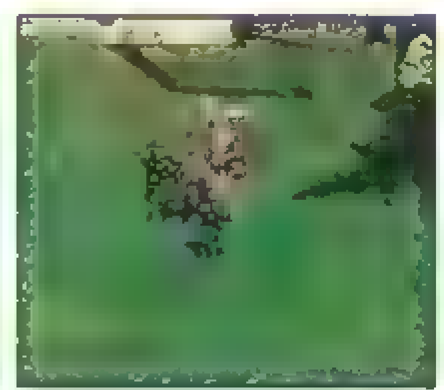
怪物出沒表

綠草	[illegible]	10	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
藍草	1	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
波波利	14	344	毒1	中	植物	—	毒蛇卡 死骸礦工卡 蠍子卡	撿拾道具
獸人戰士	24	1400	地1	中	人型	火150%	死骸礦工卡、海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊
獸人女戰士	31	2000	地2	中	人型	火175%	死骸礦工卡、海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸人酋長	[illegible]	[illegible]	地4	大	人型	火[illegible]%	米洛斯卡 海葵卡	MVP 主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制









西邊　獸人村落

寶　物　智天使之斧 1洞鋼盾 猴子頭箍 獸人刀 2洞角弓 智慧耳環



地圖名稱	西邊　獸人村落
地圖編號	gef_fild14
簡易編號	Gf 14

說　明　這裡是獸人族的大本營，等級上來說平均比獸人村還要高。也由於怪物等級比較高的關係，此地怪物掉落的物品也比較值錢，尤其是MVP獸人英雄所掉落的物品更加值錢。要注意獸人戰士長本身的屬性就是火屬性，必須用水屬性武器來對付才行。

怪物出沒表

獸人戰士	[illegible]	[illegible]	地1	中	人型	火150%	死骸礦工卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊
獸人女戰士	31	[illegible]	地2	中	人型	火175%	死骸礦工卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸人弓箭手	[illegible]	[illegible]	地1	中	人型	火150%	死骸礦工卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸人戰士長	52	[illegible]	火2	大	人型	水175%	螃蟹卡 米洛斯卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸人英雄	77	[illegible]	地2	大	人型	火[illegible]%	米洛斯卡 海葵卡	MVP 主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

蘇克拉特　沙漠

寶　物　牛仔帽 轉轉蛋卡片 枯樹枝



地圖名稱	蘇克拉特　沙漠
地圖編號	moc_fild03
簡易編號	Mo 03

說　明　改版後這裡出現很多主動攻擊的長老樹精以及等級高但不會移動的將軍魔碑，再加上相當熱門的轉轉蛋，在此掛B的玩家也是相當可觀的。

怪物出沒表

綠草	[illegible]	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定、無抵抗
樹精	4	[illegible]	地1	中	植物	火150%	死骸礦工卡 蠍子卡	—
波波利	[illegible]	344	毒1	中	植物	—	毒蛇卡 死骸礦工卡 蠍子卡	撿拾道具
長老樹精	[illegible]	693	火2	中	植物	水175%	螃蟹卡 死骸礦工卡 蠍子卡	主動攻擊 轉向攻擊
轉轉蛋	24	633	念2	中	無	念150%	死骸礦工卡	詠唱反制
將軍魔碑	40	[illegible]	火2	中	無	水175%	螃蟹卡 死骸礦工卡	位置固定 主動攻擊
沙漠之狼	[illegible]	[illegible]	地1	中	動物	火150%	死骸礦工卡 [illegible]卡	[illegible]

斐揚 樹林

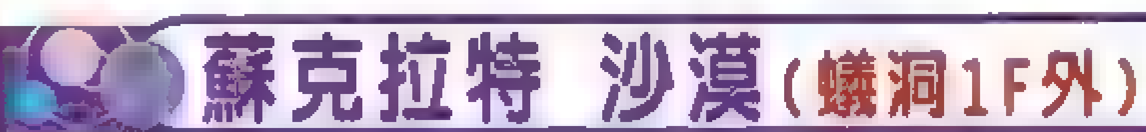
寶物 火靈之劍 火靈拳刃 魔物音響 枯樹枝

地圖名稱 斐揚 樹林
地圖編號 pay_fild11
簡易編號 py11

說明 這裡是虎王的新據點，不過除了虎王之外，還會出現少量的刺尾蜻蜓，刺尾蜻蜓的攻擊力雖然強勁，不過可以賺取的經驗值也不少。除此之外，長老樹精與將軍魔碑也是相當熱門的練功打寶對象。比較起來，這裡很適合使用水屬性武器或冰雷系魔法來練功。

魔物出沒表

紅菇	1	15	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
皮皮利	14	344	毒1	中	植物	—	毒蛇卡、邪骸礦工卡、蠍子卡	撿拾道具
毒魔菇	19	665	毒1	中	植物		毒蛇卡、邪骸礦工卡、蠍子卡	主動攻擊、轉向攻擊
長老樹精	20	693	火2	中	植物	水175%	螃蟹卡、邪骸礦工卡、蠍子卡	主動攻擊、轉向攻擊
鬼火	34	1939	火4	小	無	水200%	螃蟹卡、沙漠之狼卡	主動攻擊、轉向攻擊、群體攻擊
將軍魔碑	40	3602	火2	中	無	水175%	螃蟹卡、邪骸礦工卡	位置固定、主動攻擊
刺尾蜻蜓	61	11383	風2	中	昆蟲	地175%	曼陀羅魔花卡、邪骸礦工卡、刺蝎蟲卡	主動攻擊、轉向攻擊、群體攻擊
虎王	65	[illegible]	火1	大	動物	水150%	螃蟹卡、米洛斯卡、哥布靈卡	MVP、主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制



蘇克拉特 沙漠(蟻洞1F外)

寶物 皮里恩卡片、沙塵短劍、幸運短劍、1洞毛皮大衣



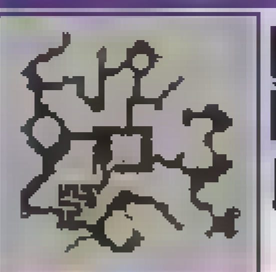
地圖名稱 蘇克拉特 沙漠 蟻洞1F外
地圖編號 moc_fild15
簡易編號 Mo15

說明 這裡是螞蟻地獄的北邊出入口，在改版之後MVP皮里恩從地下被狂暴螞蟻驅逐到地面來，牠是屬於MVP當中稍微較弱一點的怪物，成為少數幾個可以讓玩家單P的MVP。雖然如此，牠的卡片仍然相當搶手，使得在此等候牠出現的玩家相當多。皮里恩是屬於無形系的怪物，因此只能持插大嘴鳥蛋卡的武器或是專打大型怪物的米洛斯卡片來攻擊。

魔物出沒表

黃菇	1	[illegible]	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
白蟻	17	688	地1	小	昆蟲	火150%	沙漠之狼卡、刺蝎蟲卡	群體攻擊、轉向攻擊、詠唱反制、撿拾道具
工蟻	18	733	地1	小	昆蟲	火150%	沙漠之狼卡、刺蝎蟲卡	群體攻擊、轉向攻擊、詠唱反制、撿拾道具
兵蟻	19	760	地1	小	昆蟲	火150%	沙漠之狼卡、刺蝎蟲卡	群體攻擊、轉向攻擊、詠唱反制、撿拾道具
蠍子	24	1109	火1	小	昆蟲	水150%	螃蟹卡、沙漠之狼卡、刺蝎蟲卡	主動攻擊、轉向攻擊
蚯蚓	26	2282	地2	中	動物	火175%	邪骸礦工卡、哥布靈卡	—
魔鍋蛋	26	3195	水1	小	惡魔	風200%	紅蝙蝠卡、沙漠之狼卡、海神卡	撿拾道具
沙漠之狼	27	1716	火1	中	動物	水150%	螃蟹卡、邪骸礦工卡、哥布靈卡	主動攻擊、轉向攻擊、群體攻擊
皮里恩	69	[illegible]	無3	大	無	—	大嘴鳥蛋卡、米洛斯卡	MVP、主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制

艾爾帕蘭 鐘塔地上樓層4樓



地圖名稱 艾爾帕蘭 鐘塔地上樓層4樓
地圖編號 alde_dun04

寶物 魔石帽 褻卡卡片 風靈拳刃 傲慢之像 純潔銀刃 老舊劍柄 血染之刀 惡魔合約書 老舊集卡冊

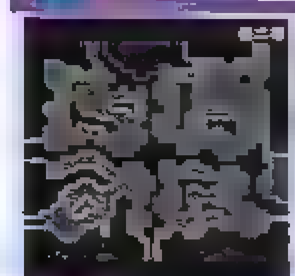
說明 這裡是三把魔劍出沒的地方，牠們的攻擊力都相當強，且掉落的物品都是以刀劍類為多。由於三把魔劍都是屬於暗屬性的，最好用的武器就是使用插有聖誕波利卡的武器，分別有150%～200%不等的攻擊效果。

魔物出沒表

白幽靈	34	1796	念3	小	惡魔	念175%	沙漠之狼卡、海神卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制
巫婆	44	5415	暗1	中	人型	聖125%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡、海葵卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制
褻卡	57	12450	風4	大	人型	地200%	曼陀羅魔花卡、米洛斯卡、海葵卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制
行刑者	65	28980	暗2	大	無	聖150%	聖誕波利卡、米洛斯卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制
獸牙怪	71	29900	暗3	中	無	聖175%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制
弒神者	76	33350	暗4	大	無	聖200%	聖誕波利卡、米洛斯卡	主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制

妙勒尼 廢棄礦場3F

寶物 邪骸礦工卡片 妖精耳朵頭飾 3洞拳刃 防毒面具



地圖名稱 妙勒尼 廢棄礦場3F

地圖編號 mjo_dun03

說明 由於二樓的怪物這邊都有，且這裡的地形較為空曠，因此等級比較高的玩家通常會選擇來三樓打妖耳。這裡出現的邪骸礦工也比二樓多，由於邪骸礦工掉各種金屬原石的機率相當大，是打寶的賺錢的好對象。要小心新增加的藍鼠，牠的攻擊速度相當快，如果等級不夠的玩家最好見到藍鼠就躲遠一些。

魔物出沒表

土撥鼠	[illegible]	[illegible]	[illegible]2	[illegible]	動物	火175%	沙漠之狼卡、哥布林卡	詠唱反制
紅蝙蝠	24	[illegible]	暗2	[illegible]	動物	聖150%	聖誕波利卡、沙漠之狼卡、哥布林卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
基爾瑟	29	[illegible]	地1	[illegible]	惡魔	火150%	沙漠之狼卡、海神卡	詠唱反制
邪骸礦工	[illegible]	2872	不死1	中	不死	聖200%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
多斯特	[illegible]	3745	毒1	大	無	—	毒蛇卡、米洛斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
[illegible]	[illegible]	4720	毒2	小	動物	—	毒蛇卡、沙漠之狼卡、哥布林卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

吉芬 地下密穴 2F



地圖名稱 吉芬 地下 密穴

地圖編號 gef_dun01

寶物 1洞究極戒指 伯爵斗篷 大巫師之杖 預言錄 德古拉伯爵卡片 純潔銀刃 刺殺拳刃 神秘箱子 骸靈拳刃

說明 此地在改版之後，出現的怪物主要以綠殭屍與夢魘為主，而攻擊速度較慢的綠殭屍可得到的經驗值並不低，又會掉落骸靈拳刃，是非常不錯的練功對象。要注意的是攻擊力很強的獸牙怪以及一小時再生一次的MVP－－德古拉男爵，雖然德古拉男爵掉落的東西非常有價值，不過如果不組隊一起攻擊的話，絕對無法將他打敗的。

魔物出沒表

藍草	1	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
紅草	1	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
蘑菇	1	15	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
殭屍	15	[illegible]	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
紅蝙蝠	24	[illegible]	暗2	小	動物	聖150%	聖誕波利卡、沙漠之狼卡、哥布林卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
南瓜先生	38	3581	火2	中	無	水175%	螃蟹卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
綠殭屍	39	5118	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
夢魘	[illegible]	4437	念3	大	惡魔	念175%	米洛斯卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸牙怪	[illegible]	29900	暗3	中	無	聖175%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
德古拉男爵	[illegible]	[illegible]	暗4	大	惡魔	聖[illegible]%	聖誕波利卡、米洛斯卡、海神卡	MVP、主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

葛帔尼亞 密穴(吉芬地下密穴3F)



地圖名稱 葛帔尼亞 密穴(吉芬地下密穴3F)

地圖編號 gef_dun02

寶物 尖角髮圈 刺殺拳刃 神秘箱子 惡魔髮圈 小惡魔卡片 竹蜻蜓頭飾 骸靈拳刃 星星髮夾

說明 由於此地出現的怪物以暗屬性居多，因此如果可以帶一把插有聖誕波利卡片的武器會有很大的幫助。如果要組隊的話，隊伍之中最好有幾名祭司一起會比較合適。

魔物出沒表

紅草	[illegible]	[illegible]	地1	[illegible]	植物	火150%	沙漠之狼卡、蠍子卡	位置固定、無抵抗
[illegible]幽靈	34	[illegible]	念3	[illegible]	惡魔	念175%	沙漠之狼卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
綠殭屍	39	[illegible]	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
鬼靈娃娃	41	[illegible]	念3	[illegible]	惡魔	念175%	沙漠之狼卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
[illegible]蒼蠅	[illegible]	[illegible]	風2	[illegible]	昆蟲	地175%	[illegible]	主動攻擊 轉向攻擊
[illegible]惡魔	[illegible]	[illegible]	暗1	[illegible]	惡魔	聖125%	聖誕波利卡、沙漠之狼卡、[illegible]卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
夢魘	[illegible]	[illegible]	念3	大	惡魔	念175%	米洛斯卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
獸牙怪	71	29900	暗3	中	無	聖175%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
死靈	72	[illegible]	暗3	中	惡魔	聖175%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡、海神卡	MVP、主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制



海底　洞窟5F

寶　物 海葵卡片·水靈拳刃·天線頭飾·3洞德瑞尹長戟 火靈拳刃·3洞鏈錘 海神卡片

地圖名稱 海底　洞窟5F

地圖編號 iz_dun04

說　明 此層樓中最搶手的怪物就是海神，牠掉落的卡片與3洞德瑞尹長戟是玩家最想獲得的寶物。要注意在這裡屬性最不一樣的就是梅納海葵，因此對付牠時必須先看一下自己是使用什麼武器來對付牠的。

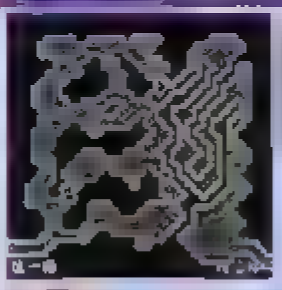
寶物出沒表

海葵	14	[illegible]	水2	[illegible]	植物	風200%	紅蝙蝠卡·沙漠之狼卡·蠍子卡	位置固定 主動攻擊
氣泡蟲	26	[illegible]	水1	[illegible]	植物	風200%	紅蝙蝠卡·沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
秋奧斯	47	19192	水4	中	魚貝	風200%	紅蝙蝠卡·邪骸礦工卡·食人花卡 紅蝙蝠	詠唱反制
長嘴魚	30	[illegible]	水2	大	魚貝	風200%	紅蝙蝠卡 米洛斯卡 食人花卡	主動攻擊 轉向攻擊
海蛛	40	9952	水3	大	魚貝	風200%	紅蝙蝠卡·米洛斯卡·食人花卡	主動攻擊 轉向攻擊
人魚士兵	[illegible]	[illegible]	火2	中	人型	風200%	紅蝙蝠卡 邪骸礦工卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
梅納海葵	[illegible]	[illegible]	毒1	中	魚貝	—	[illegible] 邪骸礦工卡 食人花卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制



斐揚　地下2F

寶　物 邪骸士兵卡片·轉轉蛋卡片 蘋果頭飾



地圖名稱 斐揚　地下2F

地圖編號 pay_dun01

說　明 原本這裡出現的是以蝌蚪、土撥鼠、轉轉蛋為主的怪物，不過改版之後這些原有的被動怪都被移走了，取而代之的是邪骸士兵與邪骸弓箭手等主動怪。雖然比起之前來說難度高了許多，不過由於掉落的寶物像邪骸士兵卡片、轉轉蛋卡片、蘋果頭飾都是非常值錢的，因此也非常值得玩家前來冒險。

寶物出沒表

紅草	1	10	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
蘑菇	1	15	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
轉轉蛋	24	[illegible]	念2	中	無	念150%	邪骸礦工卡	詠唱反制
紅蝙蝠	24	[illegible]	暗2	[illegible]	動物	聖150%	聖誕波利卡 沙漠之狼卡 哥布靈卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
邪骸士兵	29	2334	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
邪骸弓箭手	31	3040	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊

地下廢棄村落（斐揚地下5F）



地圖名稱 地下廢棄村落 斐揚地下5F

地圖編號 pay_dun04

寶　物 月夜貓卡片 月靈短劍 秘銀長錘 純潔銀刃 體育棒 枯樹枝 神秘箱子 鬼女卡片 1洞披肩 護士帽 魔物蓄罩 蘋果頭飾 土人卡片 黃金巫杖 魂攻 邪骸士兵卡片

說　明 改版之後土人全部移動到斐揚地下5F來了，因此想打土人卡的玩家必須長途跋涉地前來此地打土人才行。。這裡是MVP--月夜貓出沒的地區，每次出現會攜帶　大票九尾狐出現，因此雖然月夜貓在MVP之中並不算厲害的角色，不過想向牠挑戰還是得組隊前來比較好。

寶物出沒表

紅草	1	10	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
白草	1	10	地1	小	植物	火150%	沙漠之狼卡 蠍子卡	位置固定 無抵抗
光芒草	1	10	聖1	小	植物	暗125%	邪骸獸人卡·沙漠之狼卡·蠍子卡	位置固定 無抵抗
邪骸士兵	29	2334	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
邪骸弓箭手	31	3040	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊
土人	33	[illegible]	暗1	小	惡魔	聖125%	聖誕波利卡·沙漠之狼卡·海神卡	詠唱反制
鬼女	33	[illegible]	水1	中	惡魔	風200%	紅蝙蝠卡 邪骸礦工卡·海神卡	詠唱反制
鬼火	34	[illegible]	火4	小	無	水200%	螃蟹卡·沙漠之狼卡	主動攻擊 轉向攻擊 群體攻擊
將軍魔碑	40	[illegible]	火2	中	無	水175%	螃蟹卡 邪骸礦工卡	位置固定 主動攻擊
九尾狐	51	[illegible]	火3	中	動物	水200%	螃蟹卡·邪骸礦工卡 哥布靈卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
月夜貓	[illegible]	[illegible]	火3	中	惡魔	水200%	螃蟹卡·邪骸礦工卡哥布靈卡	MVP·主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

仙境同盟會

史芬克斯　密穴4F

寶　物 神秘箱子 神秘紫箱 木名斯卡片 帕莎納卡片 2手雙手斧



地圖名稱 史芬克斯　密穴4F

地圖編號 in_sphinx4

說　明 帕莎納雖然等級相當高，不過由於牠可以獲得的經驗值也很高，算得上是中高級玩家升級的一大補品，不過要注意米名斯的大地之擊與崩裂術等地屬性技能，玩家很容易會被牠震昏，其體力值與帕莎納不相上下，攻擊力卻高於帕莎納。

魔物出沒表

馬爾杜克	[illegible]	[illegible]	火1	大	人型	水140%	綠盤卡 木名斯卡 毒菱卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	無3	中	無	—	大蚊蟲蛋卡 邪骸礦工卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
米名斯	[illegible]	[illegible]	火2	大	動物	[illegible]175%	綠盤卡 木名斯卡 [illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
帕莎納	6[illegible]	[illegible]	火2	中	人型	[illegible]175%	綠盤卡 邪骸礦工卡 毒菱卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊

史芬克斯　密穴5F



地圖名稱 史芬克斯　密穴5F

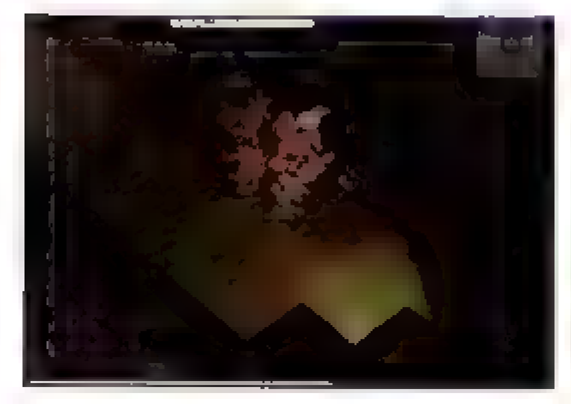
地圖編號 in_sphinx5

寶　物 天衣無縫 法老王卡片 首領冠冕 烈陽之劍 黑狐卡片 黑蛇卡片 帕莎納卡片 神秘箱子 神秘紫箱

說　明 此地新增加了新的MVP法老王，牠的等級可是所有怪物中第二強的，他的攻擊力之強可算一流，也因為如此，牠的經驗值也相當高，玩家不妨組隊前來會一會這個新來的大魔王。

魔物出沒表

黑狐	[illegible]	[illegible]	暗1	中	動物	聖1[illegible]%	聖盔[illegible]卡 邪骸礦[illegible]卡 [illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
馬爾杜克	[illegible]	[illegible]	火1	大	人型	水140%	綠盤卡 木名斯卡 毒菱卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
黑蛇	[illegible]	[illegible]	毒1	中	動物		毒蕊卡 邪骸礦工卡 [illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
邪惡箱	[illegible]	[illegible]	無3	中	無		大蚊蟲蛋卡 邪骸礦[illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
帕莎納	6[illegible]	[illegible]	火2	中	人型	水175%	綠盤卡 邪骸礦工卡 毒菱卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊
法老王	[illegible]	[illegible]	暗3	大	人型	聖175%	聖盔[illegible]卡 木名斯卡 毒菱卡	[illegible]









金字塔　迷宮2F

寶　物 1級頭飾 木乃伊卡片 邪骸士兵卡片 蘋果頭飾



地圖名稱 金字塔　迷宮2F

地圖編號 moc_pryd02

說　明 這裡原本就是打西骨卡與蘋果頭飾的主要據點，改版之後增加了木乃伊與蛇女伊絲，不過由於牠們的移動速度不快，玩家也可以選擇躲開牠們。而服事系玩家也可利用治癒術來打惡魔系的蛇女伊絲，可以有不錯的效果。

魔物出沒表

吸血蝙蝠	8	[illegible]	暗1	小	動物	聖125%	聖盔[illegible]卡 [illegible]之[illegible]卡 [illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊
皮皮利	[illegible]	[illegible]	毒1	中	植物		毒菇卡 邪骸礦工卡 [illegible]卡	擦拾道具
邪骸士兵	2[illegible]	23[illegible]	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉目攻擊
邪骸弓箭手	[illegible]	[illegible]	不死1	中	不死	聖200%火125%	邪骸礦工卡	主動攻擊
木乃伊	[illegible]	[illegible]	不死[illegible]	中	不死	[illegible]	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉目攻擊
蛇女伊絲	[illegible]	[illegible]	暗1	大	惡魔	聖125%	聖盔[illegible]卡 木名斯卡 [illegible]卡	主動攻擊 轉目攻擊 詠唱攻擊

金字塔　迷宮3F

寶物：神秘箱子、神秘紫箱、黑狐卡片、木乃伊卡片、木乃伊犬卡片



地圖名稱：金字塔　迷宮3-

地圖編號：moc_pryd03

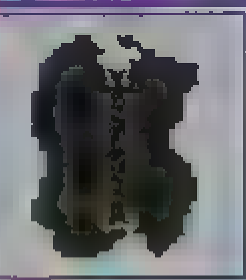
說明：此地在改版之後雖然少了原本相當歡迎的邪骸士兵與邪骸弓箭手，不過增加了木乃伊犬。而這裡的怪物等級雖高，不過由於地形特殊的關係，適合一轉的弓箭手來此地跨等級升等。

魔物出沒表

虹蝙蝠	24	[illegible]	暗2	[illegible]	動物	聖150%	[illegible]	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
黑狐	31	[illegible]	暗1	中	動物	聖125%	[illegible] 邪骸礦工卡 [illegible]	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
木乃伊	[illegible]	[illegible]	不死2	中	不死	[illegible]	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
木乃伊犬	[illegible]	[illegible]	不死1	中	不死	聖[illegible]% 火125%	邪骸礦工卡	撿拾道具
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	中	[illegible]	[illegible]	[illegible] 邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊

西王母神殿(崑崙地下1F)

寶物：枯樹枝 4洞虎爪拳套

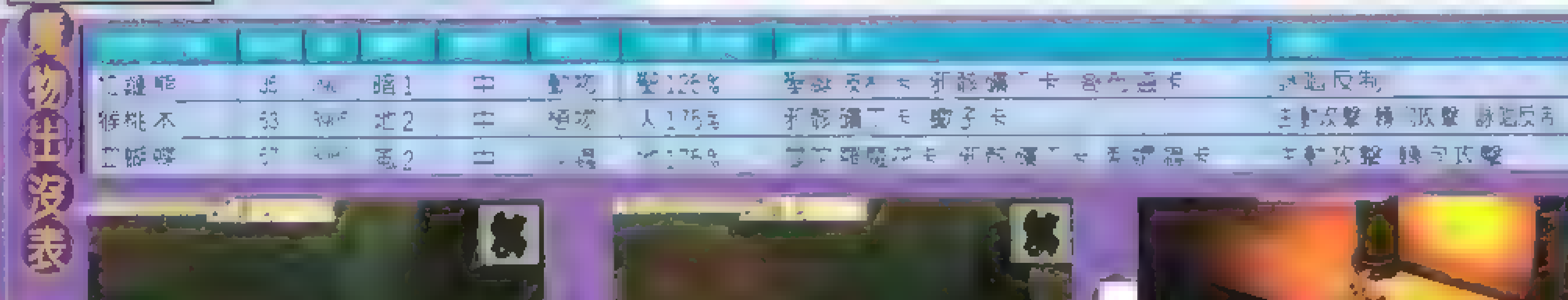


地圖名稱：西王母神殿 崑崙地下1-

地圖編號：gon_dun01

說明：這裡是[illegible]崑崙內的迷宮地下一樓，在這裡出現的怪物種類並不多，以血蝴蝶的攻擊力較強，也是玩家打寶練功的重點怪物。由於三種怪物的屬性都不一樣，因此[illegible]使用插有邪骸礦工卡片的武器，對於中型怪物可增加15%的傷害力。

魔物出沒表



[illegible]	35	[illegible]	暗1	中	動物	聖125%	[illegible] 邪骸礦工卡 [illegible]	詠唱反制
猴桃木	53	[illegible]	地2	中	植物	火175%	邪骸礦工卡 [illegible]子卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
血蝴蝶	[illegible]	[illegible]	風2	中	昆蟲	[illegible]175%	[illegible] 邪骸礦工卡 [illegible]	主動攻擊 轉向攻擊







榻榻米迷宮(天津地下1F)

寶物：鑽石戒指 蘋果頭飾 1洞盜賊之衣



地圖名稱：榻榻米迷宮 天津地下1F

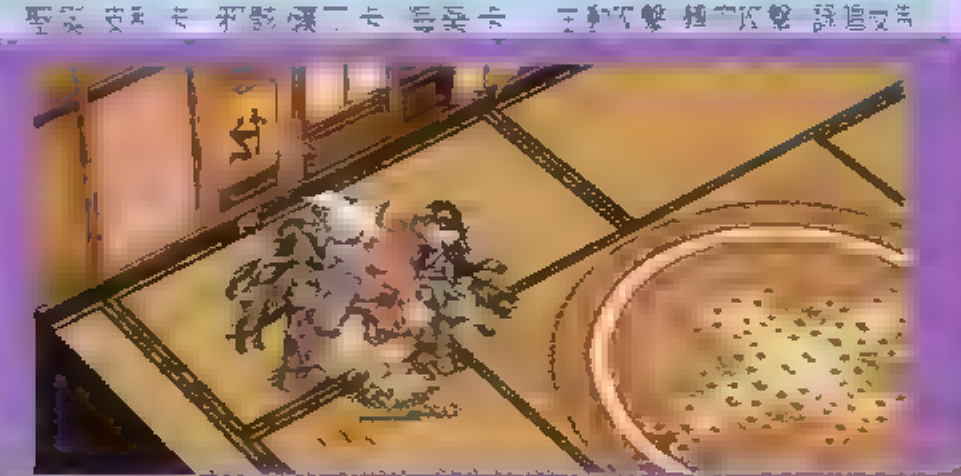
地圖編號：ama_dun01

說明：想要到此之前，玩家必須先解開城主媽媽的任務。這裡雖然只有一種怪物，且只有數量極少的火忍西怒卑等級稍微比較高而已。武士火槍兵要注意的特性是他是遠距離攻擊型的，因此對於牠的攻擊並不容易迴避，不過其優點是血量不多且經驗值高，是練功升等的好對象。

魔物出沒表

米雅雷	33	6300	暗1	中	惡魔	聖125%	[illegible] 邪骸礦工卡	詠唱反制
武士火槍兵	[illegible]	[illegible]	不死2	中	不死	[illegible]	邪骸礦工卡	主動攻擊
火忍西怒卑	[illegible]	[illegible]	暗3	中	人型	聖[illegible]%	[illegible] 邪骸礦工卡 [illegible]	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊





地下森　戰場（天津地下2F）



地圖名稱 地下森　戰場（天津地下2F）

地圖編號 ama_dun02

寶　物 1洞盜賊之衣 蘋果頭飾 金戒指

說　明 這裡出現的怪物比上一層多了鬼火、紙妖與牛蛙。會主動攻擊的紙妖體力值超高，不過經驗值卻非常少，掉落的物品也沒有比較有價值的，因此並不是一個很好的練功對象。不過反觀牛蛙，牠的等級比紙妖低，不過相對來說，經驗值還算不錯，掉落的物品也有不錯的價值，是一個相當不錯的練功打寶對象。

魔物出沒表

大雅軍	33	6300	暗1	中	惡魔	聖125%	聖騎波利卡 邪骸礦工卡	詠唱反制
鬼火	34	1539	火4	小	無	水200%	蒼蠅卡 沙漠之狼卡	主動攻擊 轉向攻擊 群體攻擊
牛蛙	46	6629	毒2	中	動物	—	毒蛇卡、邪骸礦工卡、哥布靈卡	—
武士火槍兵	47	3852	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	邪骸礦工卡	主動攻擊
紙妖	56	1555	無3	中	無	—	大嘴鳥蛋卡 邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
火忍西怒軍	69	12700	暗3	中	人型	聖175%	聖騎波利卡 邪骸礦工卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

天津町　地下神舍（天津地下3F）



地圖名稱 天津町　地下神舍（天津地下3F）

寶　物 神秘箱子 神秘紫箱 鑽石戒指

地圖編號 ama_dun03

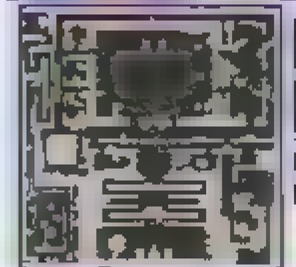
說　明 這裡是天津迷宮中的MVP，元氣武士出沒的地方，不過或許是剛改版的關係，元氣武士並不會掉落什麼比較值錢的東西或是特殊的寶物。



魔物出沒表

大雅軍	33	6300	暗1	中	惡魔	聖125%	聖騎波利卡、邪骸礦工卡	詠唱反制
武士火槍兵	47	3852	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	邪骸礦工卡	主動攻擊
紙妖	56	[illegible]	無3	中	無	—	大嘴鳥蛋卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
天狗	65	16940	地2	大	惡魔	火175%	米洛斯卡海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
人忍西怒軍	69	12700	暗3	中	人型	聖175%	聖騎波利卡 邪骸礦工卡、海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
邪惡箱	51	[illegible]	無3	中	無	—	大嘴鳥蛋卡 邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
元氣武士	71	[illegible]	暗3	大	人型	聖175%	聖騎波利卡 米洛斯卡、海葵卡	MVP、主動攻擊、轉向攻擊、詠唱反制

克雷斯特漢姆古城　地上樓層2樓



地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　地上樓層2樓

地圖編號 gl_cas02

寶　物 名刀「不知火」、老舊收集冊、草葉 神秘箱子 神秘紫箱 幽靈劍士卡片 2洞蛋白石之戒 秘衣 美德 卡利斯格卡片 2洞雙手巨劍

說　明 這裡是邪骸浪人出現最多的區域，也就是人稱的「邪浪區」。改版之後，這裡原先會出現的小惡魔移走了，就連受歡迎的大巴也沒有了，不過，仍然有許多寶物可打。

魔物出沒表

邪惡箱	51	[illegible]	無3	中	無	—	大嘴鳥蛋卡 邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
幽靈弓箭手	52	5250	暗2	中	惡魔	聖150%	聖騎波利卡、邪骸礦工卡、海神卡	主動攻擊
幽靈劍士	52	5613	暗2	大	人型	聖150%	聖騎波利卡 米洛斯卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
警衛官	58	16506	不死4	大	不死	聖[illegible]	米洛斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
飛行魔書	59	11638	無3	小	無	—	大嘴鳥蛋卡 沙漠之狼卡	主動攻擊 群體攻擊 轉向攻擊
愛麗絲女僕	62	10000	無3	中	人型	—	大嘴鳥蛋卡、邪骸礦工卡、海葵卡	詠唱反制
卡利斯格	63	19276	不死1	大	不死	聖200%火125%	米洛斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
邪骸浪人	74	8170	風1	中	惡魔	地150%	曼陀羅花卡、邪骸礦工卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
執法者	76	33350	暗4	大	無	聖200%	聖騎波利卡、米洛斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
深淵騎士	79	36140	暗4	大	人型	聖200%	聖騎波利卡 米洛斯卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

克雷斯特漢姆古城　修道院



地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　修道院

地圖編號 gl_church

寶　物 骸靈拳刃、神秘箱子、神秘紫箱、1洞斗篷、抗魔斗篷、骷髏魔杖、骨製頭盔

說　明 在改版之後，這裡會出現等級相當高的迷幻之王，雖然比不上地下墳場的MVP　黑暗之王，不過也是相當棘手的角色。以平均等級來看，這裡改版之後的怪物等級平均較原先高。

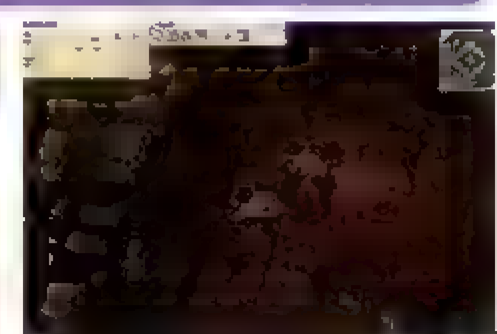
魔物出沒表

綠腐屍	39	[illegible]	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	骷髏彈弓卡	主動攻擊 轉向攻擊
邪惡箱	51	6120	無3	中	無	–	大嘴鳥蛋卡 骷髏彈弓卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
怨靈	53	[illegible]	不死4	大	不死	聖200%火200%念175%水150%	米名斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
魔神官	58	16506	不死4	大	不死	聖200%火200%念175%水150%	米名斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
迷幻之王	77	[illegible]	不死4	大	惡魔	聖200%火200%念175%水150%	米名斯卡 每徒卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊









克雷斯特漢姆古城　地下公墓(墳場)



地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　地下公墓 墳場

地圖編號 gl_chyard

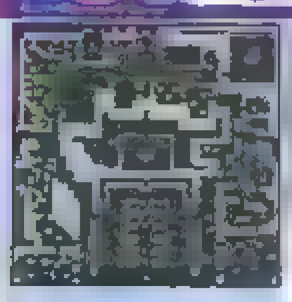
寶　物 1洞斗篷、骸靈拳刃、赤蓋蠅卡片、神秘箱子、神秘紫箱、骷髏魔杖、骷髏魔杖、骨製頭盔、魔劍、闇暉、魔法外套、伯爵斗篷

說　明 此地在改版之後出現的怪物與修道院的怪物非常像，也都是以不死系為主，不同的是這裡會出現MVP黑暗之王，牠會放火牆、隕石術…等高級的火屬性魔法，因此在防具的選擇上最好能插上可以防火的卡片。

魔物出沒表

殭屍	[illegible]	534	不死1	中	不死	聖200%火125%	骷髏彈弓卡	主動攻擊 轉向攻擊
綠腐屍	39	[illegible]	不死2	中	不死	聖200%火150%念125%	骷髏彈弓卡	主動攻擊 轉向攻擊
大蝙蝠	[illegible]	[illegible]	風2	[illegible]	動物	地125%	[illegible]	主動攻擊 轉向攻擊
邪惡箱	51	[illegible]	無3	中	無	–	大嘴鳥蛋卡 骷髏彈弓卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
怨靈	53	[illegible]	不死4	大	不死	[illegible]	米名斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
魔神官	58	16506	不死4	大	不死	[illegible]	米名斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
黑暗之王	[illegible]	[illegible]	不死4	大	惡魔	[illegible]	米名斯卡 每徒卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊

克雷斯特漢姆古城　騎士團1樓



地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　騎士團1樓

地圖編號 gl_knt01

寶　物 水靈之書、火靈之書、地靈之書、風靈之書、卡普拉之圖、骨製頭盔、1洞鎧盾、卡利斯堡卡片、秘衣、美德?、2頭巫師帽、幽靈劍士卡片、深淵騎士卡片

說　明 這裡是打幽靈劍士與幽靈弓箭手的主要據點，另外攻擊速度相當快的飛行魔書也不少。由於這裡以暗屬性怪物居多，聖職者可到此地來使用聖屬性魔法攻擊怪物，另外，十字軍也可以使用聖十字審判或是聖十字攻擊來攻擊。

魔物出沒表

巨大白幽靈	[illegible]	[illegible]	念2	小	惡魔	念150%	冥界之狼卡 鷹徒卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
幽靈弓箭手	52	[illegible]	暗2	中	惡魔	聖150%	聖靈使者卡 骷髏彈弓卡 鷹徒卡	主動攻擊
幽靈劍士	52	[illegible]	暗2	大	人型	聖150%	聖靈使者卡 米名斯卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
飛行魔書	[illegible]	[illegible]	無3	小	無		大嘴鳥蛋卡 冥界之狼卡	主動攻擊 群體攻擊 轉向攻擊
愛麗絲女僕	62	[illegible]	無3	中	人型		大嘴鳥蛋卡 骷髏彈弓卡 海葵卡	詠唱反擊
卡利斯堡	63	[illegible]	不死1	大	不死	聖[illegible]	米名斯卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊
深淵騎士	[illegible]	[illegible]	暗4	大	人型	聖[illegible]	聖靈使者卡 米名斯卡 海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反擊

克雷斯特漢姆古城　地下監獄1樓



地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　地下監獄1樓

地圖編號 gl_prison

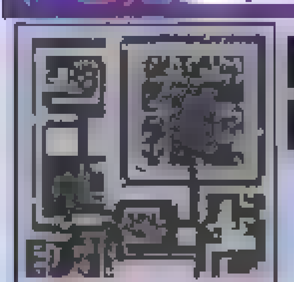
寶　物 行刑者手套、赤蓋蠅卡片、1洞緊身便衣

說　明 由於這裡是地下監獄，因此腐屍戰俘出現的比例相當高，在改版後增加了瑞比歐與邪惡使者兩種強怪，且都會使用音速投擲，形成這裡的兩大威脅。

魔物出沒表

赤蓋蠅	42	[illegible]	風2	小	昆蟲	[illegible]1 5%	[illegible]	主動攻擊 轉向攻擊
邪惡使者	51	7600	暗2	中	不死	聖150%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
腐屍戰俘	53	11280	不死3	中	不死	[illegible]	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
瑞比歐	71	[illegible]	無2	大	惡魔	-	大嘴鳥蛋卡、米洛斯卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制

克雷斯特漢姆古城　地下監獄2樓



寶　物 1洞智力耳環、行刑者手套、赤蓋蠅卡片、1洞西裝外套、1洞緊身便衣

地圖名稱 克雷斯特漢姆古城　地下監獄2樓

地圖編號 gl_prison1

說　明 改版之後，邪骸戰俘從一樓移動到二樓來，使得腐屍戰俘與邪骸戰俘雄霸一方。除此之外，等級比較低的伊特飄蟲也被移走，並且新增了攻擊速度快又強的赤蓋蠅。另外，比較需要注意的是等級很高的阿修羅狂戰士，由於牠的防禦力很高，血量也很高，但是經驗值卻跟比牠等級低的瑞比歐差不多而已，因此並不是練功的好對象。

魔物出沒表

赤蓋蠅	42	[illegible]	風2	小	昆蟲	地175%	[illegible]	主動攻擊 轉向攻擊
邪惡使者	51	7600	暗2	中	不死	聖150%	聖誕波利卡、邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
邪骸戰俘	52	[illegible]	不死3	中	不死	[illegible]	邪骸礦工卡	主動攻擊 轉向攻擊
艾斯恩魔女	63	[illegible]	無3	中	人型		大嘴鳥蛋卡、邪骸礦工卡、海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊
瑞比歐	71	9572	無2	大	惡魔		大嘴鳥蛋卡、米洛斯卡、海神卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制
阿修羅狂戰士	73	22729	無2	大	人型		大嘴鳥蛋卡、米洛斯卡、海葵卡	主動攻擊 轉向攻擊 詠唱反制





2004年美國電子娛樂展十週年全程報導



今年是美國電子娛樂展的十週年，這次會場與往年有著很大的不同：以往整個遊戲市場的情況就有如是戰國時代，所有的遊戲公司都單純的已成為遊戲市場霸王的目標而戰。可是，近年來遊戲市場慢慢的分裂出各種不同的市場類型，從軟體市場到硬體市場、從單機遊戲到網路遊戲、電腦平台與遊樂器平台等等，在遊戲產業裡要是想要佔下一席之地，再也不能像一往如前的單頭作戰，而是要採取多方作戰的策略。

聖騎士 莊振宇 (by Allen Cheng-Yu Chuang)

就目前來說，整個遊戲產業裡面的各類市場之間的關係可說是錯綜複雜。例如，在一家遊戲公司在設計產品之前，首先要做的就是在眾多平台之間作一取捨，一套遊戲到底是要在電腦上面推出，還是要在遊樂器上面推出，除了要考慮某一平台上面玩家的喜好之外，平台本身的權利金及消費者數量都是很大的考量。這就是所謂的平台考量。除此之外，軟體公司與硬體公司之間的合作、單機遊戲及網路遊戲之間的取決、還有週邊產品及宣傳策略等等，都是決定一套遊戲在推出之後是否會受到玩家歡迎的重要關鍵。

以下筆者將會以遊戲界裡面每個市場分類作為段落，藉此為國民們報導這次展覽中筆者的觀察及最新業界的動態。



筆者會先從會場上面的最新訊息及焦點在這期裡面先做重點式的報導，下一期再開始為玩家進行會場遊戲佳作的詳細內容報導。

蜘蛛人電影第二集將在暑假推出，遊戲也會與電影同步推出，因此在會場外面掛了一個特大號的蜘蛛人作為廣告

Atari放在場外的看板看起來好像是遭到強力破壞，事實上是一個宣傳的噱頭。

遊樂器的戰國時代

今年會場上再也看不到往年那種大型作戰的氣氛，整體在三天看展下來，筆者的感覺是會場上面好像有各種小戰役在進行。首先，在遊樂器廠商方面的戰爭真是越演越烈，任天堂、Sony及微軟在遊樂器市場上面的削價戰，從兩年前的E3開始一直到今年的E3都還打得火熱。在削價的戰火未停前，這一些遊樂器公司又開始在掌上型遊樂器上面準備開戰。當然，次世代的遊樂器平台方面，雖然主機的詳細資料都還尚未公佈，但是在會場上面已經可以覺到微軟及Sony已摩拳擦掌，準備開始另一場激烈的戰爭。除了市場三巨頭之外，這次在會場上又半路殺出個程咬金，準備推出新的遊樂器平台，挑戰三巨頭。至於結果如何，大家只有拭目以待了。

◆Sony 的策略

在E3 展覽的前兩天，Sony 及微軟分別的在會場附近進行大型的記者招待會。Sony 的PlayStation 2原本一直以來都是在美國市場佔有率的龍頭，可是在微軟宣布降低X-Box 的售價之後，在四月份時居然在銷售率上第一次超過了Sony 的PlayStation 2。對於這個現象，Sony 在E3的記者招待會上意外的宣佈了有關降低PlayStation 2售價的相關消息。

在降價之前，PlayStation 2的基本售價約為$179美金。在降價之後，玩家將可以用$149美金的價錢就能夠買到主機。除了主機之外，Sony 還會免費贈送網路接駁器，讓玩家可以連線進行遊戲。主機加上網路接駁器在降價之前大約是$199美金，因此，這次的降幅可說是多達25%。

◆微軟的決心

相對的，在微軟的記者招待會上，雖然沒宣布X-Box的降價消息，但是這次微軟可說是為了要讓X-Box能夠打敗PlayStation 2成為市場霸主而進行了大型的造勢行動。首先，微軟砸下重金，在前奧斯卡金像獎晚會的神聖大會場(Shrine Auditorium)上舉行這次的記者會。在進場之前，筆者注意到這次與席的記者之中，有絕大部分都是外國籍的記者，從此看來微軟這次造勢行動的動機並不難見，就是包括微軟打算與Sony 除了美國市場之外，在其他地區市場也會決一死戰。

說到造勢行動，當然不可缺少名人到場助陣。這一次微軟特別請到了眾多的影視明星、運動明星及音樂界的名人等等到場助陣。其中最受到全場記者熱烈歡迎的便是前花花公子玩伴、現MTV 節目主持人珍妮‧麥卡西(Jenny McCarthy)，及拳王阿里(Muhammad Ali)，還有擇角女英雄Fable 等等。

除了單傳的造勢之外，微軟從去年開始也一直不斷的為其X-Box 的網路遊戲配備X-Box Live不斷的進行宣傳活動。這一次在記者會上面，微軟意外的向眾人宣布EA將會成為其最大的X-Box Live合作夥伴，並且將在往後陸續的推出15套支援X-Box Live的遊戲產品。除了X-Box Live的相關產品之外，微軟也展示了許多即將推出的單機遊戲。不過，晚會的焦點顯然還是在X-Box Live的相關展品上。

微軟在晚會上面表示X-Box Live是所有平台裡面在網路功能上銷售量最大的產品。這次的造勢行動顯然是針對PlayStation 2的網路遊戲的一種鞏固市場的造勢行動。不過，就如筆者上面提到，Sony 宣布PlayStation 2加上網路配備只賣$149的消息一透露，馬上也造成了一場轟動。因此，目前遊樂器市場鹿死誰手還得要拭目以待。



微軟在E3之前數個星期時就開始大肆的邀約各地記者，果真在記者會當天就把會場擠得水洩不通。比較晚到的記者就只好站在後面。

◆任天堂的反撲

任天堂雖然目前在遊戲市場上佔有率遠遠落後，但是在展覽之前也舉行了相關記者會。首先，為了要讓Game Cube的銷售率能夠扳回一城，這次任天堂特別的祭出了王牌，將其下有名的遊戲人物都請了出來。

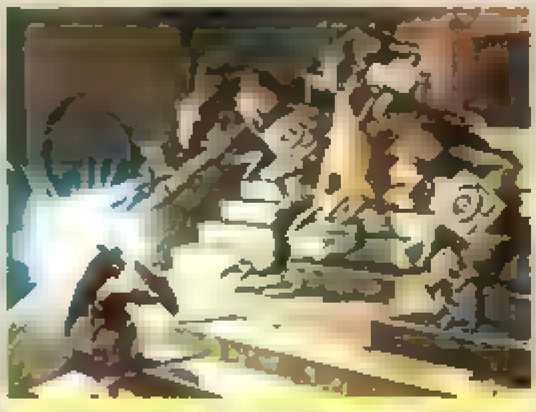
首先，任天堂一向大受歡迎的薩爾達(Zelda)系列終於要推出最新的續集。Legend of Zelda是任天堂即將在Game Cube 主機上面推出的強檔遊戲。任天堂日本總裁在記者會上特別的Cosplay一番，穿著成為遊戲中Link 的角色，出現時還揮舞著手上的大刀。



請問你身上的那件綠色的汗衫要在那裡買呢？

Legend of Zelda

薩爾達系列在一向是任天堂旗下的招牌RPG，在數年前失去了史克威爾公司的太空戰士(Final Fantasy)系列之後，薩爾達系列就成為了唯一剩下的強檔RPG。在以前任天堂紅白機時代時，許多玩家購買主機為的就是想要玩這套遊戲，可是這次的薩爾達遊戲並不是一套純RPG，為了要讓薩爾達的世界能夠在3D的型態之下進行，設計小組特別的融合了RPG及冒險成分。相信在Legend of Zelda推出之後，應該會激起任天堂Game Cube的買氣才是。



在戰鬥方面，遊戲採用半即時的方式進行。所有的戰鬥過程都將會在遊戲中顯示出來，包括攻擊以慘防禦的動作，及各種華麗的魔法效果等等。

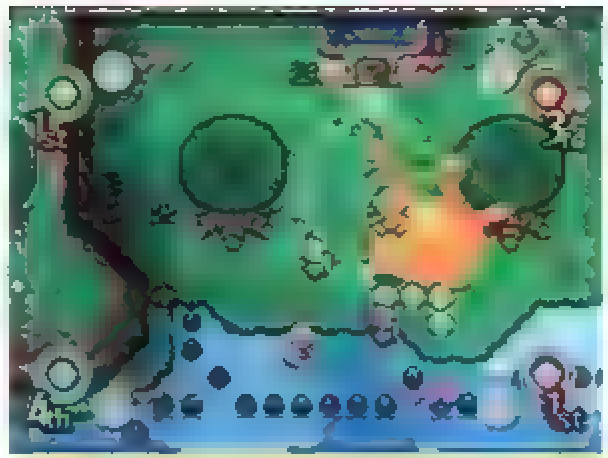


主角Link 真是越來越酷了，在3D 的世界裡面玩家終於可以看到他的真面目，而不只是幾個在畫面上的點而已。

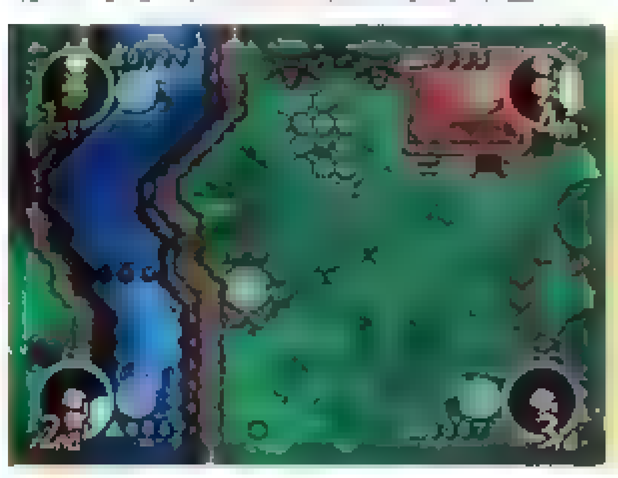
Legend of Zelda Four Swords Adventures

另外一套由薩爾達系列延伸出來的產品是Legend of Zelda：Four Swords Adventures，這是一套四人連線的冒險遊戲。雖然說本遊戲也可以一個玩家單機進行遊戲，但是其最大的特色就是四人對打的模式。每個玩家可以經由特別的信號線，各自將自己的GBA連到Game Cube上面。這時，

接在Game Cube上面的電視機就變成了公共畫面，顯示出遊戲的地圖及各類數據。而玩家本身的遊戲畫面則會顯示在自己手上GBA的螢幕上。這樣一來，別的玩家就看不到別人的遊戲畫面了。Four Swords Adventures在四人連線模式時等於有五個螢幕，因此在遊戲的進行方式上變得相當的有特色。



啊呀！我居然被三人聯手公幹，真是意想不到。



在主機的大螢幕上則會顯示目前遊戲的主要戰況，在玩家各自下達指令之後，大螢幕上面就會顯示遊戲的結果。

Donkey Konga

在大金剛(Donkey Kong)系列上，會場上面也展出了兩套新的產品。Donkey Konga是一套類似DDR系列的節拍產品。基本上這是一套打鼓遊戲，隨著背景的音樂玩家得要跟著畫面上顯示的節奏敲打各種打擊樂器。除了單人模式之外，遊戲裡面也支援數種不同的對戰及對模式，可以讓四個玩家同時進行遊戲。



我拍！我拍！我拍拍拍！看誰的節奏感準，看誰的速度比較快。

Donkey Kong Jungle Beat

Donkey Kong：Jungle Beat雖然也是一套節拍類型的產品，但是結合了動作遊戲的成分，因此在遊戲的進行方式與Donkey Konga相比是一套迥然不同的產品。玩家在遊戲裡面藉由節拍來操作Donkey Kong的各種動作，隨著遇到的危險及敵人，玩家得要快速輸入相對的動作節拍指令，才能帶著Donkey Kong通過各個關卡中的難關。

看我的忍者跳牆術



Mario Tennis

瑪琍歐系列方面，大會上同樣也展出的兩套新產品。瑪琍歐網球是以瑪琍歐為主角的一套產品，但是，這絕對不是一套傳統的網球遊戲。Game Cube主機上面的遊戲一向是以派對類型遊戲居多，因此瑪琍歐網球也不例外，在遊戲裡面有著十幾種不同的單人及多人模式可供玩家進行，當然也有多人的對戰及挑戰模式，是一套相當適合三五好友同樂的一套產品。



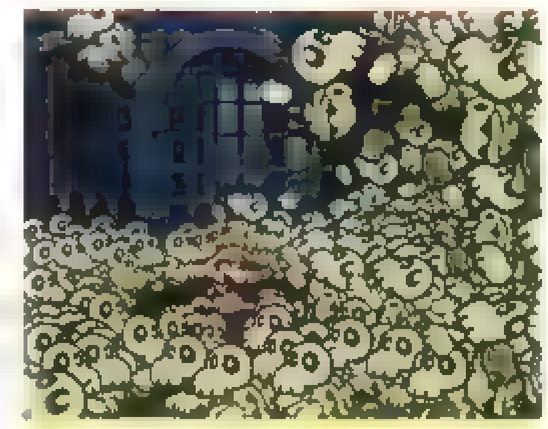
什麼時候球拍變成了大鎚頭了？這不是作弊嗎？



除了一般的網球模式之外，遊戲還提供各種不同變化的小遊戲。

Paper Mario 2

Paper Mario 2則是一套以瑪琍歐為主角的角色扮演遊戲。話說原本在2D世界的瑪琍歐突然來到了3D的世界裡面，因此在遊戲裡面他變成了像紙一般的薄。在遊戲裡面瑪琍歐必須藉由自己如紙一般的能力在遊戲世界裡面闖關冒險。瑪琍歐不但能夠在縫隙之間穿梭，還可以把自己折成各種不同的形狀，如紙飛機等等來幫助自己度過遊戲裡面的難關。



好多的紙烏龜啊，看來是來者不善，善者不來。

薩爾達、大金剛及瑪琍歐三大任天堂角色聯手出擊，看來任天堂仍是對於淪為市場第三的遊戲平台感到相當不甘心，準備傾全力最後一戰。

Mario Tennis



這真是熟悉的畫面，讓筆者想起了15年前紅白機的瑪琍歐一代，就連大魔王庫巴的造型也一點都沒有改變。

掌上型遊樂器大戰也即將掀開

不過，這一次E3會場上面最受矚目的倒還不是主機三台的大戰，而是即將掀起的掌上型遊樂器大對決。任天堂最大的市場是在其掌上型遊樂器上面。從最早的Game Boy一直到Game Boy Advance，任天堂一向是掌上型遊樂器的霸王；這次在記者會上，任天堂也宣佈了許多即將在GBA上面推出的產品。不過，GBA倒不是會場的焦點。這次在記者會上面任天堂首次展出了他們最新的掌上型遊樂器，名稱暫定為Nintendo DS。

驚異！雙螢幕的Nintendo DS

Nintendo DS最大的特色就是其雙螢幕的設計。其實雙螢幕在電腦平台上面已經流行了好幾年，筆者本身家中電腦使用雙螢幕也有四年之久。可是，雙螢幕的運用目前還是侷限在商用軟體上面，雖然市面上所有最新的3D加速卡都支援雙螢幕遊戲模式，但是真正支援雙螢幕的遊戲軟體卻是寥寥可數。這次Nintendo DS的雙螢幕設計相信可以帶動遊戲界設計支援雙螢幕遊戲軟體的熱潮。

Nintendo DS在尺寸上比起GBA要稍微的大了一些，在操作的按鈕排列上則是與以前超級任天堂的控制器非常相似，左手操作方向鍵、右手則是ABXY四個按鈕，而上方則是有左右兩個按鈕由雙手的食指操作。機器本身的設計採用的是掀開式的疊合設計，在打開之後上下兩層都會各有一個如同GBA螢幕一般大小的螢幕。Nintendo DS最大的特色，就是在機身下方的螢幕就有如一般的PDA那樣，採用的是觸摸式的螢幕。玩家不但可以用特別的筆在畫面上點選操作，也可以用手指來按觸輸入指令。

在遊戲軟體方面，除了Nintendo DS本身的軟體產品之外，主機本身也與GBA的卡匣相容。由於GBA本身也與更早的Gameboy遊戲卡匣相容，因此Nintendo DS在推出後將可以玩所有任天堂推出過的掌上型軟體。由於Nintendo DS的卡匣本身的尺寸比GBA卡匣要小，因此Nintendo DS便採取雙卡匣插槽的設計。在前面的插槽是DS的卡匣插槽，而後面較大的插槽則是給其他任天堂掌上遊戲卡匣所使用。Nintendo DS也不再採用普通的乾電池，而是採用擁有10小時連續開機性能的充電內建電池。機身還備有內建的麥克風，讓設計商可以設計擁有支援語音輸入功能的遊戲。

主機本身也支援兩種不同的無線網路連線功能。除了任天堂本身專門研發的無線網路標準之外，主機也支援普通家用電腦的Wi-Fi連線規格。這代表著以前任天堂掌上遊戲機使用連線信號線來對戰的時代已經正式的成為歷史。經過無線網路，玩家不但能夠輕易的就與周圍的玩家連線對戰，而且遊戲多人模式的連線人數也不再侷限於兩人而已。

雙螢幕的設計最重要的是如圖所示，可以在上方的畫面顯示遊戲的主要畫面，而在下方的畫面顯示遊戲的情況及數據。

在記者會上任天堂也展出了八套不同的遊戲來展示Nintendo DS的力量。除了在3D的引擎上遠超過了以往的掌上機之外，這些展示遊戲最主要的目的是要顯示Nintendo DS雙螢幕的用途及未來遊戲設計的潛力。雙螢幕能夠讓遊戲分別顯示主要畫面及各種數值，讓玩家能夠享受更多的螢幕空間。

會場上還有一些遊戲則是為了展示下方螢幕輸入的用途及功能。例如Sega展示了一套音速小子的產品，雖然還是一套動作遊戲，但是玩家可以經由使用比在下方螢幕用碰觸式的方法來操作遊戲的人物。這樣一來遊戲的玩法又多了一個層面，不但遊戲的挑戰增加了，在操作的靈活度上也有著全新的體驗。

功能強大的PSP

雖說任天堂是掌上型遊樂器的巨人，但是這並不代表這次會場上面就沒有人挑戰其市場上的地位。這次在會場上，Sony就對未宣布即將推出掌上型遊樂器，直接與任天堂來競爭。Sony的掌上型遊樂器取名為PlayStation Portable(簡稱PSP)。據Sony表示，PSP的力量非常強大，可以擁有處理如同PlayStation 2(簡稱PS2)一般的3D圖形。在外型的設計上，比起Nintendo DS那種四四方方的形狀，PSP感覺上比較有流線型的感覺



PSP的設計看起來較為流線，在背後是遊戲軟體的插槽。



主機採用的是16：9的螢幕，在操作設置上的設計也與PS2相當類似，在機身前方還有兩個立體聲的喇叭。

PSP上面雖然只有一個螢幕，但是卻是採用16:9的寬型畫面，解像度不但高達480 x 272，還可以顯示1600萬色。整部主機的重量比起Nintendo DS來說也輕了許多，總重大約只有260公克而已。在網路連線方面，PSP也有內建的802.11b網路卡，可以讓許多玩家同時連線進行遊戲。機器本身也有USB 2.0的插槽，不但可以讓玩家經由USB與電腦

連線，也能夠接駁其他各種的USB配備等。由於這是Sony的產品，因此在機身上面當然也會有Sony的Memory Stick插槽，可以用來當作儲存遊戲及其他資料之用

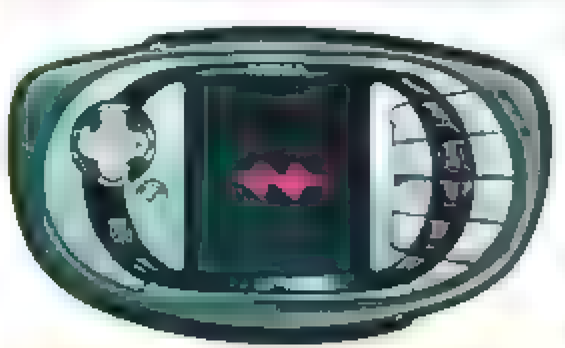

PSP的尺寸真的是很小，雙手跟一般人的手掌一般大

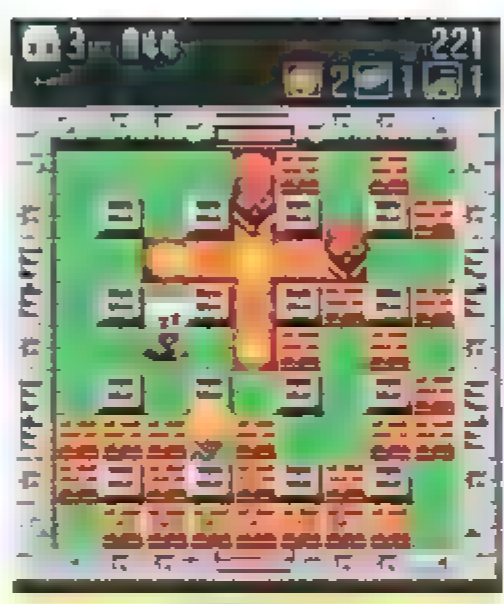
在軟體方面，PSP將會使用一種名為Universal Media Disc的小型光碟。這種光碟看起來與日本唱片公司推出的單曲CD很像，但是卻能夠儲存高達1.8GB的容量。Universal Media Disc的光碟外面將會有塑膠保護殼，在插入機器裡面時才會自動打開，因此玩家不用擔心光碟本身會受到刮傷。除了用來儲存遊戲之外，這種光碟當然也能夠用來儲存電影。Sony表示將不排除會在PSP上面推出一些電影軟體

Sony的PSP與任天堂的Nintendo DS比較，真是各有優缺點，目前來說不分伯仲。等到兩個主機推出之後，就得要從遊戲的數量及品質上面來決一勝負了。

手機業者大舉進入遊戲界：N-Gage

除了上面所述的兩家公司之外，荷蘭的手機大廠Nokia也在會場積極的推動其與手機結合的遊戲平台，名為N-Gage。N-Gage由於本身也是電話，因此在遊戲方面的性能當然比不上任天堂及Sony即將推出的PSP；但是由於Nokia打算在未來的手機裡面都加入N-Gage遊戲平台，若是有足夠的遊戲廠商支援N-Gage平台的話，對於任天堂及Sony的掌上型主機的市場來說，總是會多少有一些侵蝕的作用。


N-Gage手機遊戲平台的概念機，以後Nokia的手機在設計上都會還把手機外型設計成遊戲操作手把的概念為主。


炸彈小子

除了遊戲的功能之外，N-Gage也結合了手機的電訊網路，讓玩家也能夠經由GSM或是GPRS的手機網路與其他玩家進行遊戲對戰。機器本身也還有網路瀏覽器的功能，因此除了玩遊戲之外，玩家也可以使用N-Gage，在任何能夠收到訊號的地方自由上網。

這次在會場上面，Nokia展出了N-Gage即將推出的遊戲近四十套，而且都是遊戲設計大廠所設計的展品。看來手機遊戲市場正在慢慢的成熟之中，往後手機上面玩家將可以玩到真正的遊戲，而不是簡單的撲克牌或是益智遊戲而已。


目前人氣最旺的格鬥遊戲：格鬥天王系列

手機進入遊戲界的曙光：GeForce 4000晶片

說到手機上面的遊戲平台，真正會對Sony及任天堂造成威脅的，是nVidia即將推出的掌上型加速晶片。這一系列的晶片是nVidia專門設計用來裝在手機上面的3D加速晶片，讓手機上面的遊戲能夠擁有媲美家用電腦3D圖形的繪製能力。nVidia目前與多家手機廠商已然簽約合作，因此在不久之後，將會有大量擁有強大3D圖形繪製能力的手機充斥市面。相信在不久的未來，玩家們將可以在手機上面玩MMORPG類型的產品。當然，對於手機電話公司來說，要是玩家一天到晚上網連線玩網路遊戲，大量使用電話公司的網路，對他們來說當然是再好也不過了！

次世代遊戲機大戰即將展開

雖然在X-Box、PS 2、及Game Cube之間的戰爭還未完畢，但是這次在E3會場上面卻點燃了次世代遊戲機的戰火。首先Sony在記者會上面透露了有關PlayStation 3(簡稱PS3)的相關訊息。雖然Sony沒有明說，但是該公司的技術總裁Masa Chatani在大會結束之前，透露了有關Sony未來的遊戲主機發展方向。首先，在非遊戲市場方面，目前Sony、IBM及Toshiba正在合作研發眾所矚目的Cell中央處理器。在Cell處理器推出之後，Sony將會使用該科技推出一系列的周邊產品。這裡面當然也包括了PS3主機及其周邊的相關發展工具。

最受矚目的PS3

Masa Chatani代表了在幾年之後，所有的媒體，包括電影、音樂、遊戲及電視等等都慢慢的整合起來。他將這個現象稱之為電子世界(Cyber World)，到時候，消費者只要將一部機器接到網路上面，就能夠在電子世界裡面自由的取得想要的內容或是媒體，而PS 3將會是這樣的一個產品。Masa Chatani所敘述的其實就是媒體中心的一種。不過，媒體中心的概念並不新，早在十年前開始就有許多的公司嘗試推出這一類的遊戲，從Phillips的CDI，到3DO等等，至今沒有一個產品成功的被消費者所接受。不過從這次會場上面的情況看來，次世代的遊戲主機可能真的全部都會朝媒體中心來發展。

◆新消費概念的Phantom主機◆

除了PS3之外，這次在會場上面Infinium Labs也展出了其即將推出的Phantom Gaming Service。Infinium Labs雖然是一間新公司，但是他的創辦人是原本在微軟最初發展X-Box的四人小組其中之一。Phantom Gaming Service是一部媒體中心，但是也是一部性能強大的遊戲主機。其名稱之所以稱作Phantom Gaming Service是因為在推出之後，玩家將可以不用付錢就可以免費得到主機。

只要玩家每個月繳交約$29.95美金的費用，參加Phantom主機的網路服務，並且簽約至少兩年，那Infinium Labs就會將主機免費送給玩家。玩家當然也可以不用簽約，以買斷的方式，花約$199美金來購買這台主機。只要玩家使用Phantom的網路服務，兩年之後Infinium Labs一樣會將玩家的$199全數歸還。

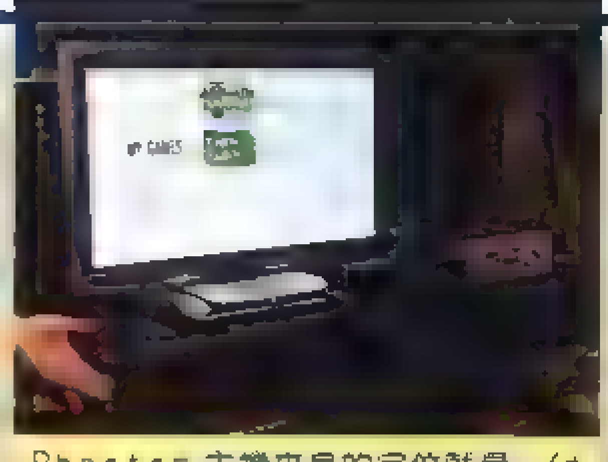


在會場上面Infinium Labs砸下重金租下了一個大攤位大肆宣傳，看來他們還真是有準備與其他公司一較高低的味道。

基本上，Phantom主機是一部以Windows XP為主的機器。除了能夠用來進行遊戲之外，還能夠用來播放電影、錄製電視、播放音樂及瀏覽網路等等的多功能產品。玩家在購買之後必須要將主機連接在寬頻網路上面，才能真正的發揮主機的作用。Phantom主機的遊戲並不是如同傳統式的主機那樣，玩家得要前往商店才能購買遊戲的卡匣或是光碟。經由Phantom Gaming Service，所有的遊戲都將直接從網路上面取得。基本上，玩家每個月繳交的月費就包括了遊戲的出租費用。從Phantom Gaming Service的網路上面玩家將可以從數百套的遊戲中選擇出自己想要玩的遊戲，然後經由寬頻網路整套遊戲將會直接的下載到主機的硬碟之中。

基本月費裡面包括三個遊戲的出租費用。這代表著玩家每次最多只能夠「租用」三套遊戲。當玩家擁有三套遊戲之後，如果想要租用新的遊戲，就必須要先「歸還」一套遊戲方可租用新的產品。Phantom主機包括了複雜的數位版權管理系統，所有的資料都會經由伺服器驗證，再者遊戲主機並沒有使用任何的光碟或是卡匣，因此能夠有效的遏止盜版的情事。當然，要是玩家非常喜歡一套遊戲的話，也可以用低價來購買該套遊戲，這時該遊戲將會永久的儲存主機硬碟上面，無限制的提供玩家遊玩。

由於所有的出租及交易資料都是在Phantom Gaming Service的伺服器上面，因此就算玩家的主機硬碟不小心全部洗掉，玩家也能夠隨時重新下載。利用網路虛擬式的傳送遊戲，大量的減低了遊戲壓片、包裝及分銷的成本；再者，Phantom Gaming Service不像微軟、任天堂、或是Sony一樣，向設計商每套遊戲都抽取權利金，Phantom上面的遊戲產品售價都將非常低。對於玩家來說整部主機的擁有總價(Total Cost of Ownership)將會比起其他主機要低上許多。



Phantom主機本身的定位就是一台媒體中心，是客廳裡面的一部分。

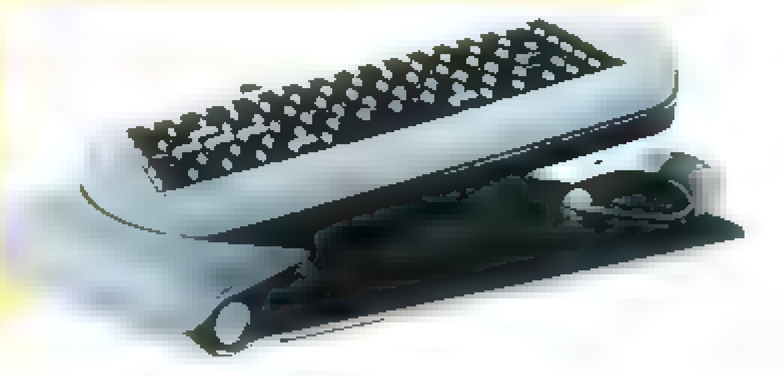
Phantom Gaming Service的設計是採用普通的家用電腦架構，因此，遊戲設計商並不需要特別為這一個平台設計遊戲。一般來說，只要是在家用電腦上面可以執行的遊戲，在Phantom主機上面都可以執行。據在場的人員表示，Phantom的服務網站上面不但會收錄所有最新的遊戲，也會有大量的古典遊戲收錄其中。也就是說，在Phantom上面玩家將可以玩到許多已然絕版的產品。

Phantom主機的架構採用的是AMD的Athlon XP 2500+中央處理器及nVidia GeForce FX 5700 Ultra的3D加速晶片。在媒體及週邊的控制上，主機則是採用nVidia nForce 2 Ultra 400晶片組，讓主機能夠有5.1數位環繞音效的功能。主機裡面在儲存及記憶體方面則是採用256MB的主機記憶體及40GB的硬碟。更重要的是，主機支援HDTV的輸出規格，因此Phantom上面的畫面解像度可以媲美電腦螢幕，要是玩家有HDTV的話，玩遊戲及上網的感覺將會與使用個人電腦無異。購買時主機本身包裝裡面還會包括一個遊戲操作手把、一個電腦鍵盤、及一個滑鼠。對於台灣區的玩家來說，應該會比美洲以外的地區更早享受到這一個產品，因為這個主機是由台灣的映泰電子(Biostar)所承接製造。

Phantom Gaming Service所採取的這種銷售型態，實與Sony的技術總監所提到的概念大同小異。因此採用這種虛擬的銷售方式，對於廠商及顧客都有很大的好處。因此，所有次世代的遊戲機種，就連任天堂及微軟還未宣布的機種，都有可能會採用這種概念模式。如果是這樣的話，那麼Phantom Gaming Service就佔了很大的優勢，因為這個主機在今年的秋季就會推出，讓該公司可以比其他公司更早起步佔領次世代遊戲機的市場。



Phantom主機的外型採取流線型的設計，整體感覺並不會像X-Box那般笨重。



主機將會包括鍵盤及滑鼠，讓玩家除了在玩遊戲之外，還能夠輕鬆的瀏覽Phantom的網頁或是其他的網際網路。

第一人視角動作遊戲的技術之戰

雖然一般與會的人士沒有辦法在開放的攤位看到Half Life 2、Doom3或是Unreal 3.0等遊戲，但是這次在會場上面在第一人視角動作遊戲方面的「冷戰」已經打到白熱化的程度。這三套遊戲基本上都是在秘密的關門模式下面展示，讓一般玩家無福看到，但事實上在展覽展示之時，所有公司都在互相較量。

Half Life 2



在Half Life 2裡面，每一個物件都有著解體的功能，因此，當玩家開槍或是使用炸彈的時候，週遭的物件都會遭到破壞。

Half Life 2在引擎上面的成熟度比起去年E3所看到的又更上了一層樓。經過一年，設計小組將遊戲的物理引擎又增強了許多，所有的物件在世界裡面都可以產生互動！例如，隨著材質的不同，子彈將能夠穿透某些表面。因此，如果玩家躲在木板後面，那麼很有可能還是會被穿透過來的子彈所打傷。在遊戲的內容上Half Life 2一年來也有著很大的改進。在會場上面展出的一個新關卡裡面主角帶著人車來到了一個新的城鎮，這個城鎮名為第17號城鎮，表面打著烏托邦的名號，事實上卻是有著不為人知的秘密。於是，當主角剛剛到達時，馬上就可以從周遭的環境及與人物的互動之間察覺到情況並不妙。

Half Life 2的Source引擎提供了非常完整的設計工具組，從圖形、事件、物理、音效、及劇情等方面都有相當強大的功能。據表示，在Half Life 2推出時，利用Source引擎所設計的新版Counter Strike也會同時推出。到時候，玩家將能夠同時享受到兩種Source引擎的遊戲體驗：Half Life 2的單人遊戲及Counter Strike的多人連線對戰遊戲。



Half Life 2的遊戲設計最注重的，就是毫無冷場的動作成分，因此在遊戲裡面隨時都會有大量的敵人向玩家挑戰。

Doom 3



Doom 3雖然在這個暑假就會推出，但是在會場上面仍是採用非公開的方式向媒體展示。Doom 3的引擎乃是3D遊戲界的程式設計天才John Carmack最新的作品，雖然遊戲的引擎非常的強大，可以用來製造各種遊戲，但是Doom 3的內容設計方向卻與Half Life 2有著很大的不同。Half Life 2注重的是遊戲的體驗及精采的動作內容，但是Doom 3的設計是朝向類似恐怖片一樣的感覺。

在會場上面展出許多Doom 3的關卡，所有的關卡在基本設計上都相當的黑暗，有些地方如果沒有手電筒的話，根本就看不到週遭的環境。遊戲結合的環境音效及最新的3D引擎，創造出了類似恐怖片的恐怖玄疑感覺。Doom 3並不像前作一樣敵人隨時都會蜂擁而出，而是慢慢的出現。id Software希望藉由Doom 3來創造出一種新的遊戲型態，就是第一人視角恐怖遊戲。



恐怖的氣氛是Doom 3遊戲的設計中心。敵人會從哪邊突然冒出來是完全沒有辦法預測的。

如果玩家擁有很棒的3D加速卡及支援環繞音效的音效卡的話，那Doom 3真的是一套會讓玩家晚上作惡夢的遊戲。筆者在會場試玩的時候，每當來到一個轉角的時候，都讓筆者感到膽顫心驚，因為不知道什麼時候敵人會突然出現。Doom 3圖形引擎讓遊戲中每一個敵人的外型看來都噁心可怕，加上遊戲採用杜比數位音效，不同的音效從六個喇叭分別發出，[redacted]強了遊戲的恐怖感！



Doom 3在敵人的外型的設計及物理的引擎方面比起前作看進步數倍，在遊戲中玩家攻擊敵人時，得看著準看著才能夠有效率的阻止敵人前進

Doom 3注重的是單人遊戲的體驗，因此據表示在PC版推出時，並不會有多人對戰的功能。至於X Box的版本則會經由X-Box Live支援多人對戰。不過，喜歡多人連線的玩家並不用擔心，在遊戲推出之後，玩家們將能夠使用Doom 3引擎來設計許多的多人連線遊戲，就好像最早的Counter Strike(簡稱CS)一樣，筆者相信網路上將會有至少數百套的多人連線關卡。在PC及X-Box版本推出之後將會陸續推出Linux版本，讓Linux的玩家也能夠享受Doom 3的經驗。

Unreal 3.0

正當筆者認為3D圖形技術已經達到相當極限的時候，Unreal 3.0又再一次的讓筆者驚嘆不已。詳細的遊戲內容，筆者在下一期將會仔細的為玩家們介紹，但是在這邊筆者先簡略的介紹一下遊戲引擎科技方面的創新。

Unreal 3.0引擎將會充分的應用新一代加速卡的新功能，因此，這一次遊戲引擎展示時是搭配nVidia GeForce 6系列的加速卡來展示，將會支援單一像素光影

計算(Per-Pixel Lighting Effect)，以往的光影效果都是以多邊形為單位來計算亮度，因此在光線及影子的顯示上都不怎自然，但Unreal 3.0引擎能夠以畫面上每一個畫面像素為單位，一點一點的計算光線的亮度及影子的互動關係，因此在光線效果上將可以達到投影式計算的效果。除了影子之外，引擎也支援折射、反射、及光暈的顯示，因此在光影互動方面又達到了更高一層的境界。



Unreal 3.0在人物繪製的能力上已然達到了電影特效的境界。除了人物表面的材質看起來真實度極高之外，光影投射在人物身上的效果也相當的驚人。

在人物及背景的效果方面，引擎支援第二代的Bump Mapping，讓物件的表面能夠產生更加真實的粗糙材質效果。在Unreal 3.0裡面，如果多邊形上面所黏貼的是石頭的材質，引擎不但會讓表面顯示出石頭的顏色，還會即時的在表面繪製出大量凹凸不平效果，再加上之前所提的Per-Pixel Lighting Effect，結合後產生出了令人驚歎的效果。在走過去的時候，石頭表面不平均的地方真的會與光線產生互動，創造出極為真實的粗糙質感。Unreal 3.0在多邊形的數量支援上也大量增加，因此不但能夠創造出更大的戶外場景，也能夠繪製出更加細緻的人物模組。

Unreal 3.0的圖形效果還有許多技術上的突破，下一期筆者將會深入討論。不過，總歸一句來說，Unreal 3.0所能產生的遊戲畫面已經是達到了如同電影的3D特效那般真實。多說無益，玩家只要看看刊載的兩張圖片就能夠了解Unreal 3.0驚人的效果。

不過，id Software當然也不甘示弱，據技術總裁John Carmack表示，目前id Software已經開始計畫他們下一套秘密產品。據表示，目前Doom 3已經是在最後的設計階段，只要過幾天遊戲就會完成並且進入工廠燒片，在那之後，id Software的最新計畫就會開始全速進行。id Software下一套遊戲將會創造出一套全新的產品，而不是如同以往的續集系列。依照id Software遊戲推出時間的慣例看來，id Software最新的產品應該會在2008年推出。到時候，這套產品一定又會為3D界帶來一場革命性的改變。

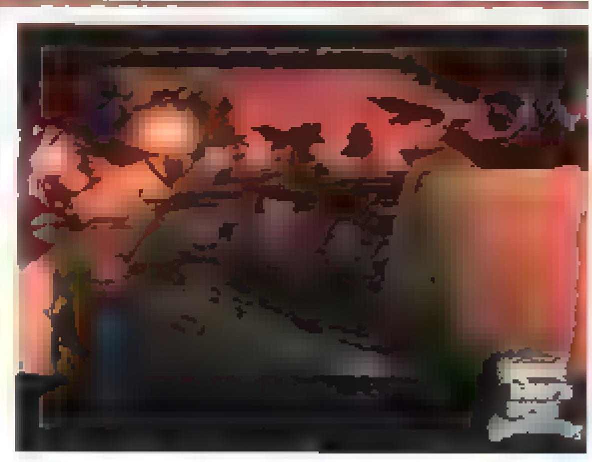


在場景方面的繪製效果更是驚人。Bump Mapping 2.0讓場景裡面每一個材質看起來都與真實的物件沒有什麼兩樣。

幫派喋血類遊戲的地盤戰

幫派喋血類的遊戲在美國市場上真是越來越受到歡迎了。Rockstar Games的Grand Theft Auto Vice City再推出之後馬上狂賣數百萬套。但是在遊戲推出之後也遭到了許多不同團體的攻擊。首先遊戲主要是講述古巴幫派的街頭爭鬥，因此在遊戲推出之後邁阿密的古巴團體集體控告Rockstar Games，要求他們收回所有賣出的遊戲。後來，許多年輕人陸續傳出暴力事件，許多家長都聲稱是因為這款遊戲所造成的不良影響，因此Rockstar Games也遭到了許多家長團體控告。美國議會也針對這套遊戲進行了一連串的調查。Rockstar Games在推出Vice City之後便麻煩不斷，可以，這類型的產品實在是賣得太好了。因此，就算是冒著被告的危險，遊戲公司也要陸續的推出同類型產品。

Grand Theft Auto SanAndreas



Rockstar Games在會場上面展出的便是Grand Theft Auto系列的最新作品SanAndreas。Grand Theft Auto最早的一套遊戲一共有三個關卡，分別是Liberty City、Vice City、及SanAndreas，這就是為什麼新作叫做SanAndreas。遊戲的背景將會設定在加州的SanAndreas地區，而這次遊戲的故事將會集中在中國幫派及墨西哥幫派的街頭鬥爭上面。SanAndreas將會比前作更加暴力、更加血腥。這套遊戲會先在PS2上面推出，接著則會推出PC版本。



Grand Theft Auto SanAndreas將會以墨西哥及華人幫派之間的衝突為主題。

25 to Life

Eidos 在會場上面則是展出了另外一套叫做 25 to Life 的遊戲。所謂的 25 to Life 就是美國法律對於謀殺及搶劫等重罪的判刑規則，最少關 25 年，最高處無期徒刑。這套遊戲可以讓玩家警察及罪犯兩種不同的角度來接觸街頭的爭鬥。玩家若扮演警察的角色，就得要以逮捕重罪罪犯為目標，藉此步步高升，以警察局長為目標。當然街頭是現實的，因此身為警察有時候也會身不由己，得要使用各種灰暗的手段才能夠達到頭目。



25 to Life 則是將焦點放在幫派及警察之間的關係。在遊戲裡面正邪之間的分別將會是相當模糊的。

若玩家扮演的是歹徒的角色，那麼就得要幹盡非法的勾當，搶劫、殺人、放火等等才能夠得到幫派同僚的尊敬，進而在組織裡面成為幹部。當然，幫派要能夠在街頭猖狂，當然也要與警方掛勾。因此，25 to Life 裡在幫派受敬重的程度與否並不明顯，因此遊戲的故事內容也將會非常精采。

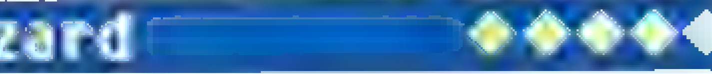
Def Jam Fight for NY

EA 的攤位上則是展出了 Def Jam Fight for NY，這是一套以街頭幫派為主題的格鬥遊戲。遊戲的背景設定在紐約的街頭，每天到了晚上，幫派之間就會互相惡鬥，而玩家的目的就是要在每晚的惡鬥之中勝出，才能受到街頭人物的尊敬。Def Jam Fight for NY 與一般的格鬥遊戲最大的不同，就是玩家在遊戲之中將可以使用各種東西當作武器，例如垃圾桶、球棒、及玻璃瓶等等。再遊戲之中玩家也可以選用五種不同的格鬥方式及四十幾種不同的招數，玩家可以自由互相結合招數來增加自己的攻擊力。遊戲的則是音樂由十幾個著名的 Hip Hop 歌星插刀製作，因此遊戲的整體感覺與一般的格鬥遊戲有著全然不同的感覺。


街頭的惡鬥是沒有規則的，勝者為王，因此玩家得要不擇手段才能夠贏得每場格鬥。

次世代 MMO 系列產品

多人連線網路遊戲的風潮似乎還沒有退散，這次在會場上面展出了數套多人連線產品，看來這塊遊戲市場競爭越來越激烈了，除了美國本身的遊戲公司之外，就連韓國及日本的遊戲公司也陸續加入了這個市場。可是，據研究發現，網路遊戲市場在兩年之內將會達到飽和狀態，因此這麼多套展出的網路遊戲推出之後哪些會成功，那些會失敗，還得要拭目以待。



World of WarCraft

Blizzard 設計多年的 World of WarCraft 這次在會場上面終於展出了接近完成的版本。World of WarCraft 早在 E3 大展的兩個月前就開始進行了大規模的 Beta 測試，筆者也在測試的行列之內。目前在美國網路遊戲最受歡迎的就是 EverQuest，但是筆者可以確定在 World of WarCraft 推出之後，將會取代 EverQuest 成為網路遊戲的霸主。World of WarCraft 不但在任務設計上比起 EQ 要有著更多的變化，在遊戲本身的難易度上也相當是適中。EQ 裡面最大的公會 The Afterlife 最進在測試過 World of WarCraft 之後，正式宣布他們即將放棄 EQ，將正式轉變成為 World of WarCraft 的公會。World of WarCraft 的遊戲內容相當複雜，筆者將會下一期為玩家進行更加詳細的報導。





另外一個網路遊戲的大廠，就是韓國的 NCsoft 了。這一次在會場上面 NCsoft 展出了已經推出的天堂二代及 City of Heros，還有 City of Heros 的資料片 City of Villians。在還未推出的遊戲方面，則是展出了 Auto Assault、Guild Wars 及眾所矚目的 Lord British 新作 Tabula Rasa。

Auto Assault



玩家不要以為網路多人連線遊戲僅僅只有 RPG 一類的產品而已，這次在會場上面 NCsoft 就展出了所謂的多人連線網路動作遊戲：Auto Assault。在 Auto Assault 裡面，玩家將會駕駛著一部車子，在遊戲世界裡面進行各種任務。遊戲的主要目的就是進行大肆的破壞，藉此取得各種金錢、經驗值、及升級配備。在 Auto Assault 裡面一共分為兩個地區，一個是高速公路



Auto Assult是動作類型的網路遊戲，在遊戲裡面玩家可以盡情的破壞，而不用太過擔心遊戲角色的等級或是屬性。

地圖，可以讓所有的玩家在裡面互相交流。當三、五玩家結合成為一個車隊之後，便能夠到遊戲裡面的任務地圖。

Auto Assault注重的是遊戲在動作方面的成分，但是它巧妙的結合了其他網路遊戲的RPG成分，在遊戲裡面玩家的車輛將能夠持續的升級、加裝新的配備，當攻擊力越強，破壞力也越高，玩起來就更加過癮。遊戲中的車輛還能夠變身成為機器人，因此在玩法上也有了更多的變化。Auto Assault是多人網路遊戲系列裡面的一個新的類型，看起來也是一套相當有趣的產品，但是能否受到歡迎，推出之後即便分曉。

Guild Wars

Guild Wars則是NCsoft第一套在美國設計的大型MMORPG遊戲。Guild Wars的設計小組原本是Blizzard的員工，在World of WarCraft設計到一半時，不知道什麼原本，突然有一群Blizzard員工集體辭職，並且另外組成了一家遊戲設計公司。Guild Wars就是他們的第一套產品，可是不知道是不是因為原本是World of WarCraft設計小組的原因，遊戲雖然在畫面上面看起還來比起World of WarCraft較為細膩，但是遊戲整體進行的時候感覺上倒是與World of WarCraft的系統相當類似。Guild Wars顧名思義注重的是公會之間的活動，因此在遊戲裡面的任務大部分都是得要團體結伴才能夠完成。Guild Wars在戰鬥方面的腳步比起World of WarCraft也要快上許多，因此是一套相當緊湊的產品。



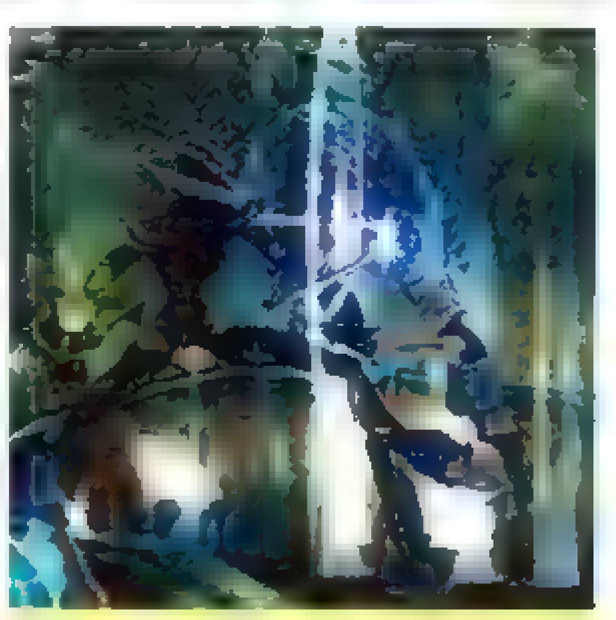
Tabula Rasa

網路遊戲第一套革命性的改變是由理查・蓋瑞特(Richard Garriott)，也就是號稱Lord British的設計師在Origin時所設計的。在離開EA之後，理查保證將會再次創造網路遊戲的第二次革命。在加入了韓國的NCsoft之後，理查就開始秘密的設計最新的網路遊戲。這次在會場上面展出的Tabula Rasa是第一次對外公開的展示。Tabula Rasa是拉丁文「白板」的意思，理查取這一個名字的含意就是要將以往網路遊戲的概念及 實作風全然擦掉，而重新創造一個新的遊戲類型。許多人都以為理查會創造出 套以中世界時代為背景的產品，但是Tabula Rasa卻是一套類似太空戰士世界為背景的網路遊戲。

Tabula Rasa在設計方面有著很多的創新。裡面每一個玩家在遊戲 開始就會擁有自己的房屋，隨著遊戲的進行玩家將可以搬到更大的房屋裡面。如果玩家要到遊戲世界裡面的其他地方，並不需要使用行走的方式，只要傳送就能夠馬上過去。許多的網路遊戲當幾個玩家要一起進行任務時，通常都要等所有的人集合才能開始。在Tabula Rasa裡面所有的玩家只要使用傳送的功能就能夠馬上集合。

在遊戲的戰鬥方面，腳步也是相當的快，幾乎是達到了動作遊戲的速度。在攻擊的方式方面遊戲也有三種不同類型的武器，分別是普通武器、數位武器及念力武器。在遊戲的一開始玩家並不需要選擇人物的屬性或是職業，而是隨著玩家人物的在遊戲裡面的經驗，決定玩家角色最後的屬性及職業。

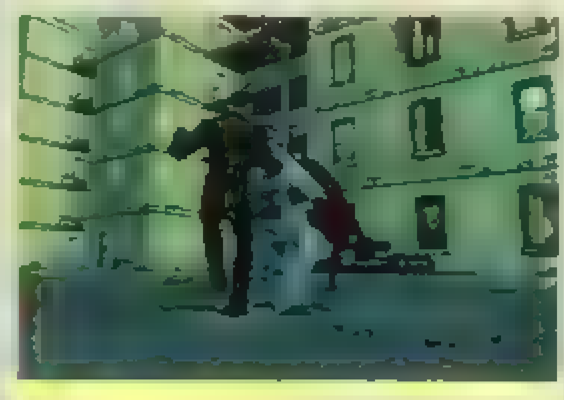
Tabula Rasa最大的革命性改變就是在遊戲裡面它能夠允許玩家「存取」人物。怎麼說呢？在遊戲裡面的任何時候玩家都可以複製自己的角色，如果後來玩家不喜歡人物發展的方向，那麼隨時都能夠將複製人啓動使用。當然，每當玩家選擇啓動複製人時，後來的那個人物就會消失。不過，這種功能將會在網路遊戲的玩法上面有著很大的影響，不過無論如何這是一項全新的功能，因此是否是一項很好的功能等到開始Beta測試之後便能夠知道了。



Tabula Rasa是Lord British最新的作品，遊戲內容的設計與其以往一貫的設計風格迴然不同。

Matrix Online

Matrix Online自從去年的E3宣佈之後就一直沒有任何陸續的消息，這次在會場上面終於展出的一部分的遊戲內容。Matrix Online設定在電影故事之前，玩家將會扮演人類反抗電腦的戰士。在遊戲一般的時候，玩家們將會在人類的地下都市裡面進行交流，當玩家組成個團體之後，就會上線進入電腦的世界，與電腦作戰。Matrix Online在戰鬥方面將會與電影一樣採用許多功夫型態的招數，而玩家在電腦世界裡面將會得到各種不同的練功軟體，用來增進玩家角色的功力。



Matrix Online將會帶領玩家進入電腦的虛擬世界中，與電腦作戰以拯救全人類。

會場上面另外還展示有Everquest 2、 Dragon Empire、 Anarchy Online資料片及Lord of the Rings網路版等等，還有許多的單人版遊戲，筆者都將在下 期將會進行所有遊戲的詳細報導

ATARI FUN一夏

雅達利遊戲網 WWW.TW.ATARI.COM

SHELLSHOCK NAM'67

越南1967

抛開階級 捨棄榮譽 努力求生

隱蔽掩護是基本救生法

同伴絕不會莫名其妙地死亡，唯一可能是敵人正在你四周

聽聲辨位，冷靜思考，步步為營，每一發的槍響都是你求生的機會



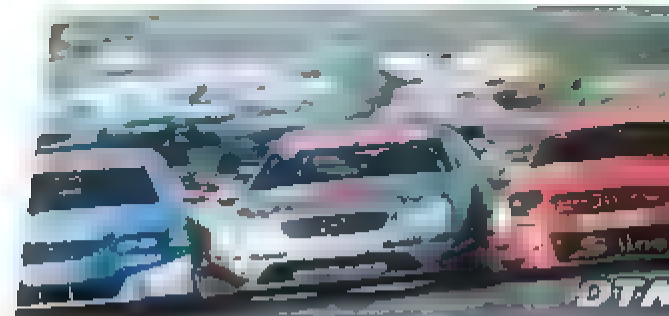




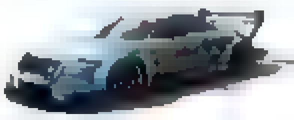


極速房車賽2





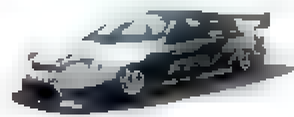
無限追逐　多種賽事

業餘車手比賽




各國著名街道賽




Rally越野車賽




GT賽車

搭配35款知名品牌跑車，體驗各家車種優勢！如福特集團的Ford GT／捷豹（Jaguar XKR）／奧斯頓馬丁（Aston Martin Vanquish）與日產Nissan Skyline 及朋馳 AMG-Mercedes CLK



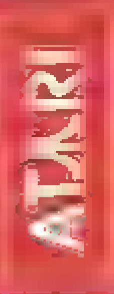




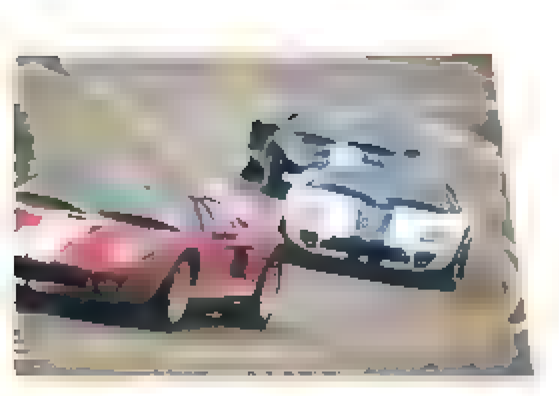








FUN一夏 ATARI



TOCA
RACE DRIVER 2
極速房車賽2



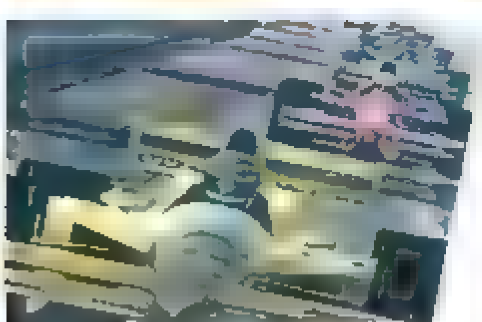


電腦追求第一的企圖心
唯有展開競賽才能真實體會

Xbox LIVE 與PC連線都可使你與真人
同時在線來場真人實戰的競逐快感

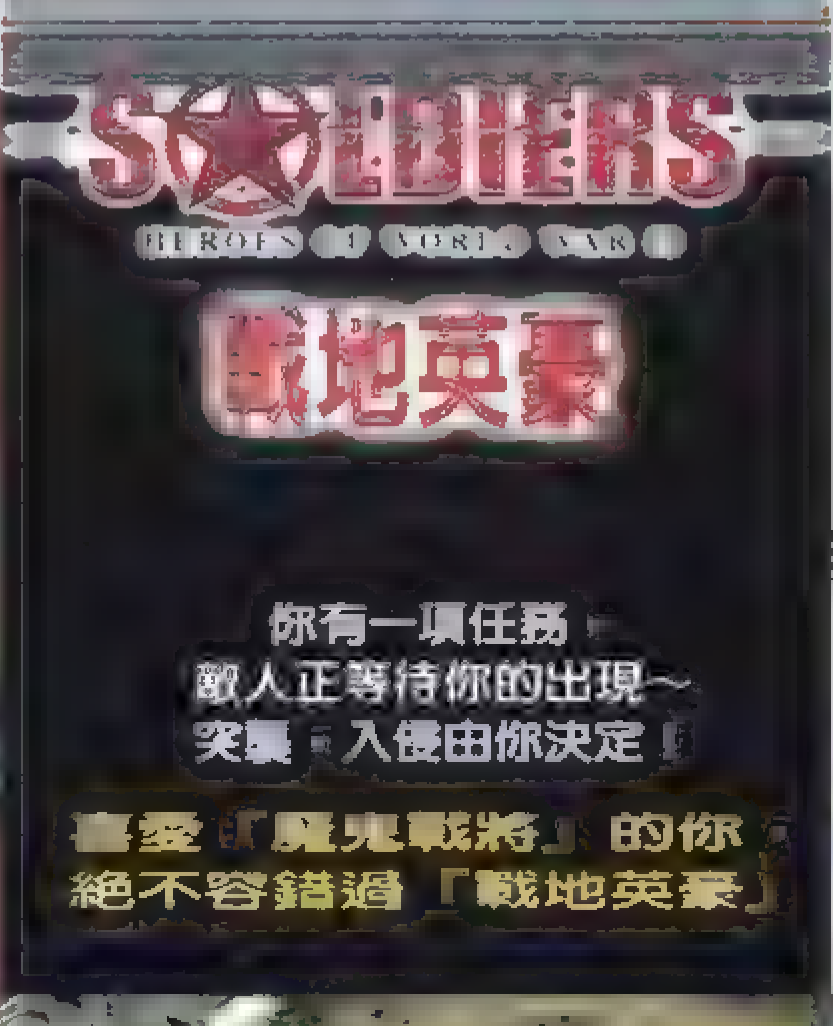
至多21輛同時開跑，只為了取得更佳的賽道順位













http://www.codemasters.co.uk/soldiers/

即時作戰

細緻圖像

全3D戰場

豐富的任務

高AI系統

寶獅206 福特 飛雅特 Punto
三菱 Lancer EVOVII 速霸陸 WRX
福斯 雪鐵龍 Xsara













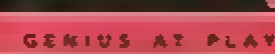
04
colin mcrae rally
越野精英賽04

不容忽視的第四代，
等你來挑戰！













FUN一夏 ATARI

一顆子彈，刻出人類歷史記錄

1914年人類大規模殺戮 遍及陸、海、空戰地



大戰略

六月發行 全中文介面

即時戰略 提供網路多人連線



TOCA RACE DRIVER 2

極速房車賽2





精密工業的極緻表現-賽車

刻下無懈可擊的完美車跡

讓後者競逐你的神之領域！

天無常日好，
應隨實際狀況加以修正你的賽車策略，
作一位真懸著力的車手吧！







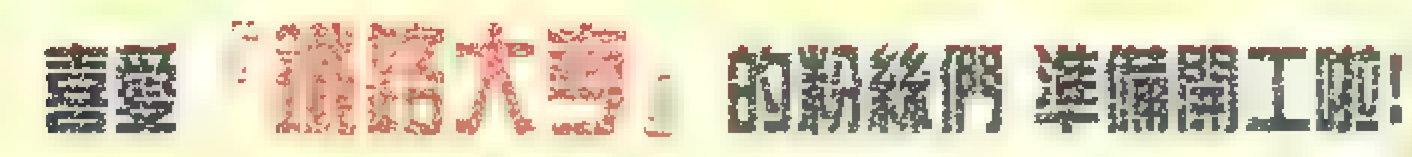






Lesta Codemasters GENIUS AT PLAY

ATARI FUN一夏



全3D化打造你的鐵道王國

人性化安裝
你自認擁有頂級設備
就更不能不接受RT3全3D極緻畫面的挑戰

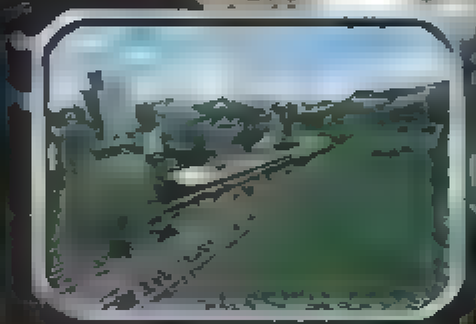
金融品買賣
想要做大事業,是需要更多資金的
公司上市後將有更多的投資者與你一同併肩作戰

建鐵道累了嗎!喝蠻牛也沒用!先進小遊戲來個益智趣味一下!

功能性商圈
單一車站不能滿足旅客及廠商的需求,增加腹地發展,可賺進大把銀子!

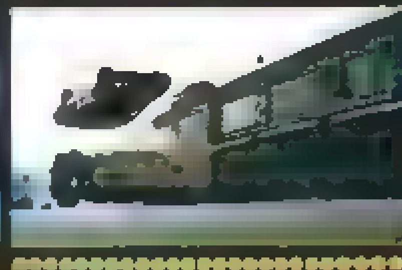




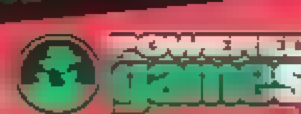




















WWW.TW.ATARI.COM

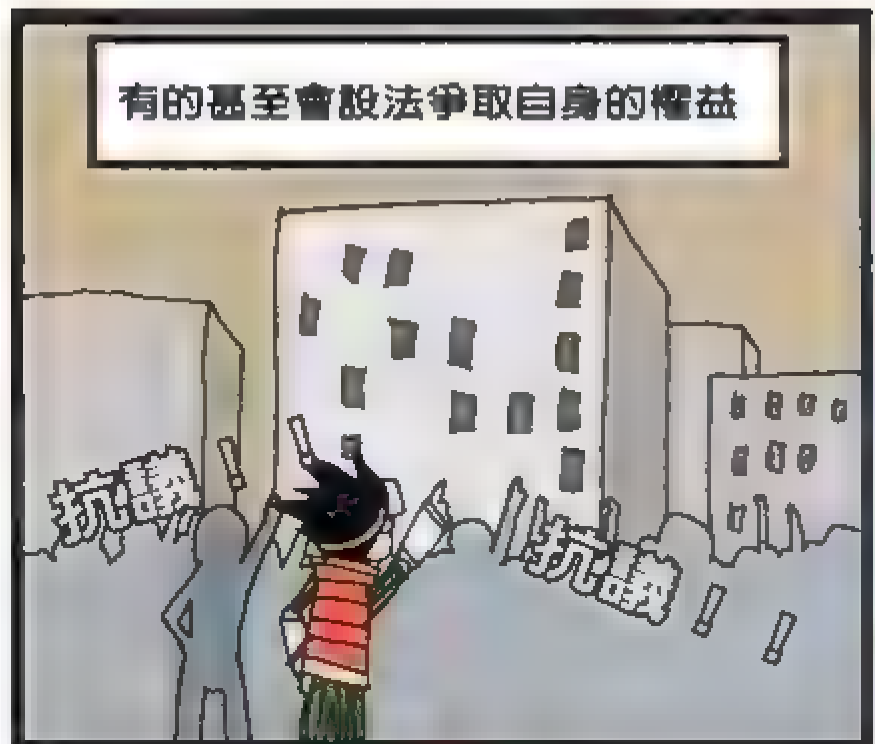


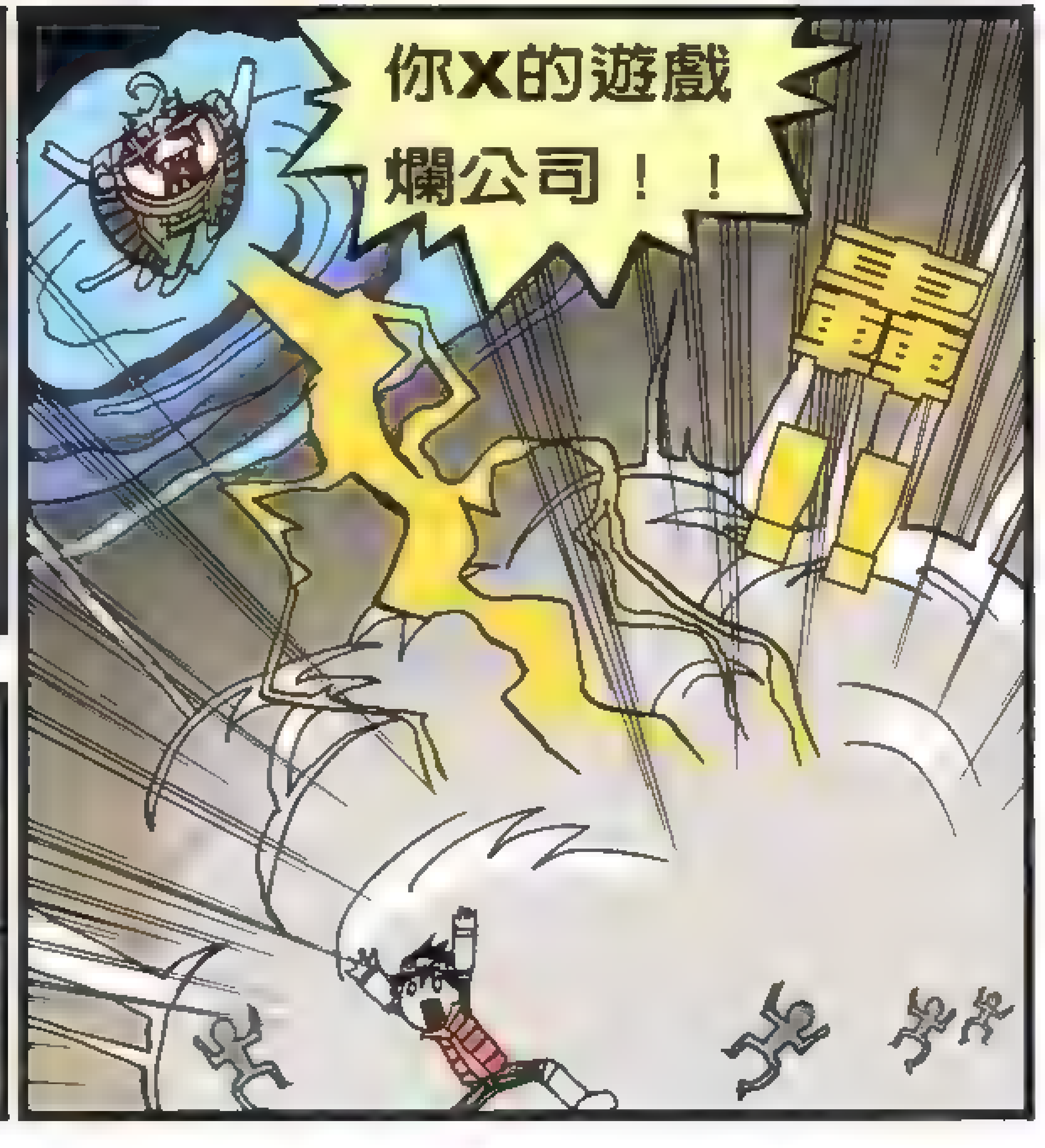
提供最完整詳細的石盤攻略

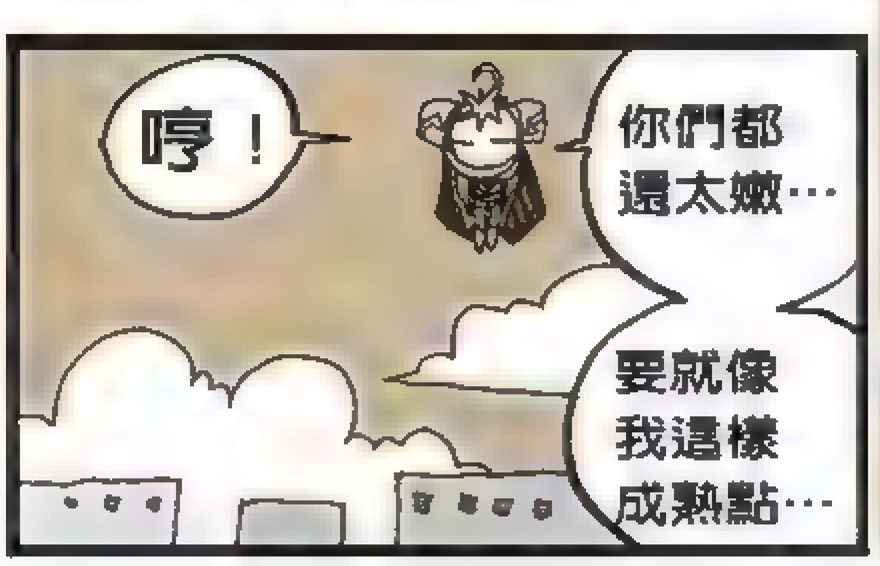










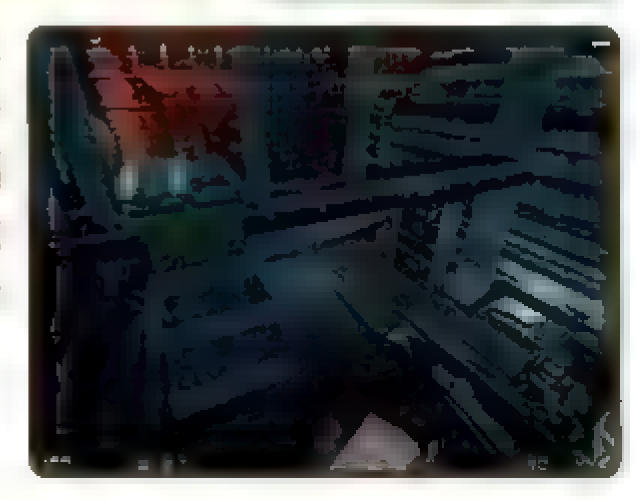




且看特種部隊如何出生入死

絕對武力之一觸即發

《絕對武力之一觸即發》遊戲，內容包含有多人遊戲，以Steam進行線上遊戲，還有單機遊戲模式的《刪除片段》。前二者因無固定可循軌跡供老芋仔累積稿費財富，故僅就單機模式的《刪除片段》部分，不揣年邁昏聵，努力寫就本文以饗同好，復因願意「作繭自縛」而致難以如期脫稿之虞，本文係依據「中等」難度完成，文中所述若與玩家們經歷有所出入，應該可斷定是選擇難度不同所致，請鑒察。



武器裝備簡介

肉搏小刀

基本裝備，適合近身肉搏使用，但更多場合裡，是用來破壞木板、門窗鐵條的唯一選擇。

手槍

基本裝備，有多種型式，適合近距離射擊，對準敵人頭部可收奇效。子彈裝填量有限，更換彈匣頻繁，不適合敵人大量出沒之場地。

雙手槍

雙手分持一把手槍，性能自然與手槍無異，但殺傷力未見得加倍，尤其雙槍同時更換彈匣時，很容易陷入險境。

衝鋒槍

裝填子彈量拍高，連發性能使殺傷力增強，遠程或近程射擊皆適合，換裝彈匣速度快，是常見的制式裝備。

自動步槍

有連發和微瞄之別，連發火力不比衝鋒槍差，可惜彈藥裝填量偏低，較適合與零星敵人周旋之用。微瞄功能類似狙擊效果，同時會使視野改變。

狙擊步槍

有單發和連發之分，單發式在每一槍射擊後，必須裝填子彈而離開狙擊鏡頭，連發式則可連貫狙擊動作，直到子彈用盡時，才會一次裝填。在諸多複雜環境和情況不明的區域，是不可或缺的武器。

散彈槍

彈藥火力強大，備配有手電筒，近距離能夠一槍打爆敵人頭部。缺點是換填子彈速度偏慢，容易給敵方可乘之機，絕對不適合雷戰場面。

輕機槍

裝填彈藥量最高可達一百發，殺傷力強大，可有效持續攻擊火力，是對付難纏敵人的利器，最適合近距離殲敵之用。

火箭筒

唯一反坦克裝備，但砲彈攜帶量只有一發，若處在無砲彈供應的狀況下，一旦失了準頭，那可就沒戲唱了。

手榴彈

可群體攻擊，且可控制丟擲距離的裝備，但須留意物理性的彈跳動線，絕對不能離自己太近。

閃光彈

可使敵人短時間內無法視物，對於自己也有同樣效果，暫時轉身或低頭，可有效降低閃光的影響。

煙霧彈

瞬間製造濃濃的煙霧，以擾亂、阻擋敵人的視線，在人多的場合使用，效果最佳。

防彈背心

穿著後可提昇提昇防護指數，包括敵人的子彈、火燄、放射線、暴電和毒氣等，但會隨傷害的增加而損毀。

銲槍

可燒壞各種型式的門鎖，以及可堪破壞的金屬條，從而覓得新的出路。

遙控炸彈

隨身可攜帶五個，在目標上裝置炸彈後，可退離安全距離以外，再以遙控器引爆。亦可同時裝置多枚炸彈後，再一次引爆。

光纖攝影機

可隔牆觀察附近環境的狀況，省卻來回奔波的辛苦，但更重要的是，不需冒著暴露行蹤的危險。

夜視鏡

在光線微弱，伸手不見五指的區域使用，可大幅提高能見度與辨別力

無線電話機

可與隊友或指揮官無線聯繫，大多的場地有使用需求。

醫護包

唯一彌補失血的來源，在建築物的牆壁，以及不定點的地上都可見到。有一次使用和可多次使用的區別。



可別傷到隊友才好

單機遊戲模式：刪除片段

1 黑鷹計畫

任務目標 離開墜機處並找到B小隊

別傷腦筋去苦思何以會是同一架墜毀的直升機之唯一生還者，利用機身當掩體，好好收拾蜂擁而出的敵人吧！看似伊斯蘭教徒打扮的敵人，有使槍和持刀者，持刀者通常會奮不顧身的衝殺，適度的後退是必須的。

越過機身往廣場前進，收拾地面上的敵人以後，要嚴防墜機附近的屋頂會出現狙擊槍手，一旦發現有紅色的雷射瞄準光束，還是先找個地方躲一躲再伺機反擊。在墜機地點左前方長廊裡頭有醫護包，走到盡頭時，門會打開並丟出手榴彈，同時身後會有持刀敵人出現。進入門後解決兩名敵人後，右轉到底會看見左首的門打開，但敵人會躲在門後，解決後可取得門內的彈藥。此地有大小兩個木箱擋在一處破牆下，若為節省彈藥起見，可以肉搏小刀擊碎木箱，蹲著鑽進破牆，室內可取得彈藥、醫護包、護盾，另有遙控炸彈。

走出門外在通道間會傳來爆破聲，右方埋伏有敵人，另有醫護包。左方則有另一空間較大的房間，內有一斜躺的木條可往二樓，但窗戶外頭會有驚人的火力。沿木條上二樓可發現醫護包，另可將遙控炸彈安裝在有紅色提示光影的破牆上，後退並以遙控器引爆後，可由破洞鑽出牆外圍牆，需留意左方高牆有狙擊手，而巷道中則另有埋伏，跳下巷道可撿拾木箱上的彈藥。

往前走出巷道會出現大堆敵人，右方小屋中有醫護包和彈藥，轉左穿過穿堂往前，會遇上飛機轟炸的場面，而隔著鐵絲網的對面屋頂另有狙擊手，解決後要越過鐵絲網之前，需防範右方盡頭騎樓下有固定的機槍掃射。解除危機並走近機槍所在地，有敵人會開門而出，門內有醫護包和手榴彈。在爬上樓梯之後，會遭到敵人從樓梯間丟擲手榴彈，應搶先解決樓梯間的敵人才好。抵達屋頂開門而出，會遭到另一波攻擊。

從屋頂到正對面有扇門，開門後可千萬別開槍，裡頭躲的正是三角洲部隊的狙擊手，屋內除了醫護包、防彈背心和彈藥以外，另有一把機槍。三角洲部隊隊員會打開另一扇門，跟著他進入通道盡頭，會遭遇到強勁的襲擊，鐵絲網另一邊的高台上另有狙擊手，越過正方形的通道抵達鐵絲網的另一邊會有醫護包。通道出口會見到一座高塔，解決右方狙擊手和竄出的敵人，進入高塔有醫護包，但同行的三角洲部隊狙擊手會爬上高塔掩護，並催促速往撤離點。



利用機身當掩體



被鎖定可不好受

任務目標

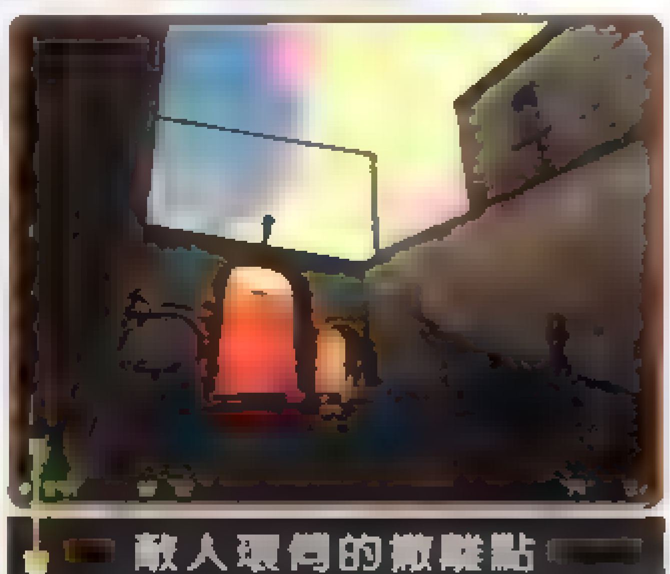
離開墜機處並找到B小隊

正對高塔的右方有雙扇半開的門，可以手榴彈炸毀擋在門後的兩只木箱，或者由高塔後方的一堆木箱跳上二樓，再沿階梯到門後以刀擊碎木箱亦可。由二樓環狀迴廊到盡頭，會有敵人奪門而出，進入門內殺至左前方盡頭會有階梯，此時會接到新的指令。

任務目標

清空撤離點的所有敵人

步下階梯走出戶外，此地已然熱鬧的殺開了，將空地上所有敵人都解決殆盡後，會接獲找回三角洲部隊狙擊手的任務。在返回高塔之前，別漏掉空地上有大量的醫護包和彈藥的補給。



敵人環伺的撤離點

任務目標

前往三角洲部隊狙擊手最後出現的地方尋找他

循原路返回高塔所在，沿途都會遭遇強力的攔阻，可多利用手榴彈解決。回到高塔並不見狙擊手，背對高塔進入來時的通道，前進到戶外會見有飛車急駛而過，此地有大量的敵人待收拾，而出口右方車子上則有機槍手。全部清除以後，在車子後方的房間裡可找到三角洲部隊狙擊手，射殺監視的敵人時，可別誤傷了。取得房間內的醫護包和彈藥以後，叮囑（按E）受傷的三角洲狙擊手緊緊跟著。



不怕死的敵人最難纏

任務目標 返回撤離點

回程步出營region時，留意對面屋頂會出現狙擊手，一路殺回到高塔，由先前被木箱擋住的雙扇門登上階梯到二樓走廊，至盡頭進入房內會有敵人，續往右方走道抵達階梯處，又左方有木箱阻擋，步下階梯至戶外，已然有直升機等候接送撤離了。



將隊友帶到就過關

2 消失的動機

任務目標

使用光纖攝影機定位人質所在

任務開始必須採取潛行方式，一旦驚動敵人即會導致任務失敗。往前進入小木屋見到有名打瞌睡的敵人，別吵醒他，只要取得右方桌上的鋸槍即可。走出屋外，續行至小徑盡頭的草叢，蹲著使用鋸槍鋸斷金色鎖頭，鐵架落下後即進入土溝。蹲著往裡爬至一間大木屋底下，在此可發現由地板縫隙透出屋內的光亮來，兩處光源都可使用光纖攝影機，但必須在角落的光源才能正確偵測出人質所在。



要採蹲姿才好使用

光纖攝影機偵測鏡頭



任務目標

回報人質的地點

同樣在光源處使用對講機聯絡攻堅小組，但必須迅速切換武器應戰，因敵人已快速聞聲而至。

任務目標 進入建築物內並協助攻堅小組

木屋角落一處地板已由敵人掀開，蹲著沿斜著的木板進入木屋，跳上木箱的同時，門口已殺來數名敵人。正對門口的走廊盡頭可見到火光，靠近時會有爆破場面，由對講機傳來警告，指此地有大量同類型的地雷陷阱。走廊上白色的地雷線切莫碰觸，可先開槍射擊引爆器引爆，轉進屋內還有突襲，另有醫護包、彈藥，和一把霰彈槍。

擊爆醫護包旁邊的人形炸彈可暴破牆面，穿出牆後另有地雷線，轉左還有埋伏，盡頭的門前有地雷線，轉左到底會見到敵人被炸彈轟開來，這裡的房間可見到攻堅小組已成功救出人質，房內另有醫護包、彈藥，以及防彈背心。

任務目標 替隊友開出一條到碼頭的路

走出房間轉右，先前有地雷線的門已被敵人破門而入，但正對面的另一間木屋窗口埋伏有火箭筒，左方屋頂和右方哨台上都有狙擊槍手，屋外左方門廊下亦有敵人。快速衝至對面木屋靠牆避開狙擊手和火箭筒，轉身迅速解決門廊下的敵人，再瞄準哨台上的狙擊手，小心由火箭筒的窗台下丟擲手榴彈入屋，但準頭必須足夠；或以機槍與之較量反應力亦可；最後再收拾屋頂上的狙擊手

由窗台下的木箱輾轉跳入窗台，左方有汽油桶可順便收拾敵人；右方走道中則有地雷線，登階梯上樓，見有敵人向右方跑去，射擊右方盡頭的汽油桶可收拾敵人並炸開地板。左方房間入口有地雷線，敵人奔出時會引爆，進入房間另有追兵會趕來，在房內有彈藥和醫護包

從炸開的地板跳入，發現樓下的地板也同時被炸開個洞口，鑽入地道到另一間木屋，解決敵人並跳出地道可找到醫護包。走出房間轉左會發現一條半人高的地雷線，蹲著鑽過即可。順著走道會遭遇數名敵人，直到由窗外跳入敵人的盡頭，小心醫護包前方尚有地雷線，而左方院子裡見有數名狙擊手，還有一名是躲在大樹上頭的，將院中的箱子推到入口正對面的窗下，跳入窗內可取得煙霧彈。跳出後，再將木箱推至另一扇窗台下，跳入屋內有醫護包，但也埋伏有數名敵人。

登上唯一有階梯的通道往二樓，但階梯入口與盡頭處皆有地雷線，二樓樓梯口的木箱則需要遙控炸彈炸開。左轉在走道中有一房間，內有彈藥，但由外間會瘋狂撞入一部車子，解決闖進的敵人之後，於破牆左方屋頂尚有狙擊手，而右方窗內另有敵人。院子左前方角落有醫護包和彈藥，另有一把固定的重機槍，快速利用機槍（按E）收拾隨後趕抵的敵人。

這傢伙藏得真高

利用木箱跳入此地唯一的窗戶，除了醫護包，尚有數名敵人在此。在一處鐵絲籠內的架子上可取得遙控炸彈，由旁邊的門回到被車輛撞毀的房間，返回先前樓梯口的一堆木箱，將遙控炸彈安置在紅色提示亮光並引爆，後頭屋內尚有多名敵人，可先丟擲煙霧彈再逐一收拾，屋內另有醫護包和一把狙擊步槍。

屋內角落的地板有裂縫，往下射擊汽油桶可收拾敵人，由此跳下一樓轉左即是戶外，但得先以狙擊步槍解決門外的敵人，索性都將汽油桶引爆吧！走出屋外要留意左方和大門正上方都有狙擊手，且門內會有敵人追殺而出。

面對大門的右方有梯子可爬上屋頂，續至窗台跳入二樓屋內，殺了敵人後，再由屋子另一邊的高台走出，到盡頭需快速解決地面的敵人。跳入屋內有醫護包，取得彈藥殺出門外前，須知外頭有狙擊手等候，且對面架高的木屋窗戶會冒出火箭筒，又得較量手腳快慢了；或先以閃光彈擾亂敵人視線，再快速跳往木屋底下爬上梯子，來個正面交鋒也行。

任務目標 當區域安全後呼叫小艇

到先前冒出火箭筒的唯一打開的窗戶前，端出對講機通知行動部隊，不一會即可見到小艇前來載運人員了。

3 秘密戰爭

抵達俄羅斯洲際彈道飛彈發射基地以後，往前與特種部隊隊員會合，指揮官會令隊員炸開入口，跟著進入遇有狀況，奉命單獨執行任務。



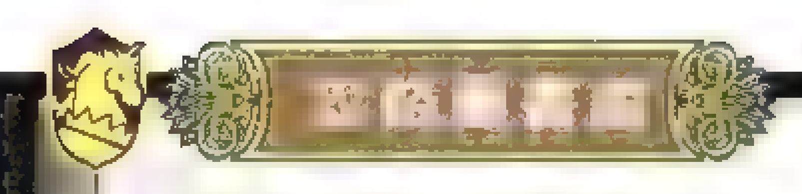
隊友會炸開入口的

任務目標 前往碉堡並啟動發電機

跳上堆置核廢料的頂端可取得彈藥，由右前方隊友打開的鐵門走出，正對面敞開的鐵門即是碉堡入口，但先轉右在貨櫃之間的雪地可找到煙霧彈，轉左爬上斜坡到頂端，在木箱堆中的雪地可找到一把狙擊步槍。進入碉堡，步下階梯之後，按下電鈕開啟鐵門，入內發現人員皆已罹難。



漏掉這一把會很辛苦



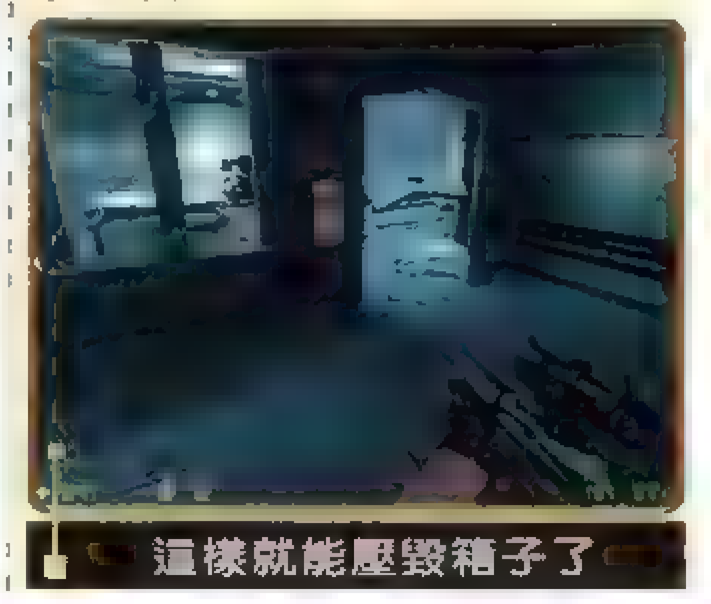
任務目標 進入控制中心

由左方進入，在桌上發現手榴彈，此時外頭已傳來槍戰聲，再由堆置的箱子跳上貫穿兩間房間的鐵管上，蹲著進入右方房間，在儀器上方還有彈藥，桌上則有手槍。啟動牆上的電鈕打開出口閘門，利用桌上的木箱跳回走道並往出口。

進入房間後，左方長廊盡頭有敵人，另有彈藥，啟動電鈕進入正前方的門後可找到醫護包，再按電鈕打開另一道閘門後可得小心，因此地會發生大爆破，故應快速取得右方地上的彈藥，不要理會敵人的槍火，並急奔入左方的通道盡頭，因通道會遭緊閉。通道盡頭另有路徑，此地會遇見不同陣營的兩軍正戰得火熱，為防遭受池魚之殃，還是迅速通過為佳 往前在一凹牆處有彈藥和醫護包，旁邊的門已被堵死，可先由門縫以狙擊步槍收拾看得見的敵人，再由石階跳過門檻，正對面尚有多名敵人，而炸毀的地板下方亦有埋伏。小心輾轉跳過毀壞的電梯門前可取得彈藥和醫護包。

由炸開的地板跳入一樓，在唯一的出口通道角落有醫護包、彈藥及一把連發步槍。沿通道到另一邊盡頭遇有敵人，靠近唯一閘門即可進入環狀的飛彈發射井，但上下兩層都會有火力攻擊 進入右方房間內需慎防電梯上有狙擊槍手，啟動電鈕會使降下的閘門壓毀箱子，跳過箱子即可進入室內，樓梯底下有醫護包。

登上二樓轉彎後，會遇上一場激戰，可保留實力收拾殘局即可。往前在漏氣的管路左方有旋紐可關閉氣閥，地上另有彈藥和醫護包。往右到通道盡頭再轉右即是控制中心，門開後，位於右前方開火的是隊友，應迅速協助解決左方的敵人。



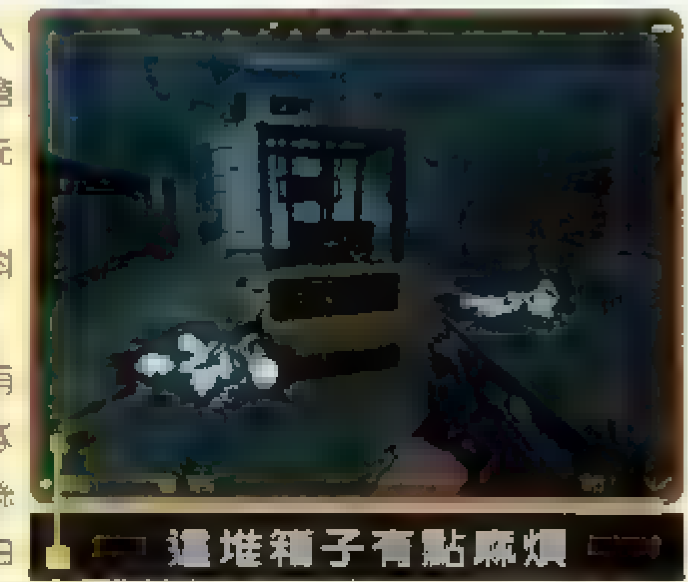
這樣就能壓毀箱子了

任務目標 安裝遙控炸彈

控制中心的另一通道有電梯，但目前不能使用。往前啟動電鈕會使 屍毀壞的閘門有節奏的上下升降，抓準時機可安然進入門後，取過醫護包再由敞開的閘門進入另 處飛彈發射井，殺了右方室內的敵人可取得五個遙控炸彈

任務目標 搭乘電梯前往燃料管

往回走時，會遭遇敵人的突襲，高處另有狙擊槍手。再續回到電梯門前，先前的隊友已在電梯內等候，按下電梯開關即可直達燃料管所在的樓層。



這堆箱子有點麻煩

電梯停妥後，外間已有猛烈的槍戰，若是保不住隊友也無所謂，在盡頭的鐵絲網後方向有大堆的敵人。由堆置的箱子輾轉跳上高懸的管路上，順著走就可進入鐵絲網後方的地帶 站到堆高機後方啟動開關，讓失控的堆高機往前將成堆的箱子衝撞開，再利用地形和散置的箱子，接續跳躍過推高機。

盡頭取得彈藥和醫護包後，步下階梯解決敵人，再將遙控炸彈安置在鐵門上的紅色提示光影處並引爆之，門內即是飛彈發射井的底部。以狙擊步槍收拾對面的敵人後，趁機越過不斷預燃的火燄到對面，登上梯子進入房內即是燃料管所在。進入時，迎面跑來的是特種部隊的指揮官，對他開火只是浪費彈藥而已，指揮官在啟動裝置後，拿了要安置遙控炸彈

任務目標 在燃料管上設置遙控炸彈

從指揮官背後的梯子爬到燃料管的管線前，將遙控炸彈安置在紅色提示光影以後，千萬別引爆！指揮官會接管後續的引爆工作的。

任務目標 將遙控炸彈的引爆器交給特種部隊的指揮官

躍下梯子，將引爆器交給（按E）指揮官，他會催促儘速離開此地，並協助打開出口閘門

任務目標 離開飛彈發射井

走出閘門遇有激戰，右前方是隊友，可協助收拾敵人。之後跳上架有機槍的車輛即可一路飛奔而出，但空中會出現追擊的直昇機。

任務目標 摧毀雌鹿戰鬥直昇機

當直昇機進行掃射時，應盡量後退至箱子暫避，此處另有醫護包可供補給。抓準時機以車上的機槍（按E）瞄準直昇機猛射，若能確保彈無虛發，很快就能將之摧毀。



不用打很久的



4 建築物偵搜

進入簡報室聽取簡報以後，即可自動前往目的地。

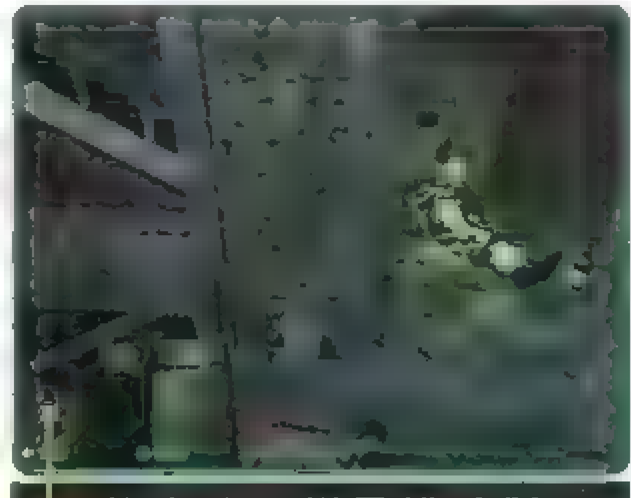
任務目標 秘密的潛進倉庫，找到遺失的核子彈頭並拍照存證

由隊友協助撬開的牆洞鑽入，在可使用光纖攝影機的地方，要多加運用以偵測敵軍哨兵的動靜。任務前半要採潛行方式，故不可暴露行蹤，應利用堆置的箱子當作掩體。拐個彎利用木箱跳入屋內，靜待廣場兩名哨兵往回走時，迅速躲至右前方的箱子，其中一名會沿斜坡進入長廊，另一名則會往北巡視，趁此良機快速奔入右前方的長廊並靜候外間騷動停歇。

長廊盡頭轉左是另一處院子，待哨兵往左巡視時，奔下斜坡鑽進左方的屋底通道，在通道盡頭再以光纖攝影機偵測，待哨兵往右走開後，快速爬上前方牆壁的兩段梯子到屋頂。屋頂可見到一道門被鎖著，使用銲槍破壞鎖頭以後，要快速退後到門邊的箱子暫避，因有哨兵會聞聲而出。進入門後，直到長廊盡頭有人堆放置箱子的房間，留意右方出口會有兩名哨兵，潛行至右前方跳上箱子，再以銲槍破壞鎖頭並鑽入通風孔，往前會掉落在地道，轉左再以銲槍破壞擋住出口的左邊兩條鐵條即可跳出，沿梯子可再爬回通風孔內。

在通風孔出口偵測到兩名哨兵，待他們走開時，跳下並往前轉左進入一扇木門，門內有名哨兵正打瞌睡，千萬別碰翻酒瓶而吵醒他。從哨兵腳前的箱子跳至木架上，往左再鑽進另一條通風孔，途中會有二處地點可偵測到哨兵，一直爬到出口處，待前方一名走動的哨兵離開後，往左拐進一間開關室，啟動電鈕可關閉外間鐵柵欄的電源，但另一道木門則千萬別開。

跳上開關室前方的箱子並越過鐵柵欄，爬上階梯在樓梯間會碰上喝醉酒打瞌睡的哨兵擋路，切莫試圖跳躍過地上的酒瓶，還是由樓梯扶手和橫樑往上跳躍才是。到得屋頂房間，穿過長廊會見到桌上有武器、彈藥，拿取後需快速以照相機貼近大廳的玻璃窗拍下底層核子彈頭的照片。拍照時應採蹲姿靠近玻璃窗較易成功，但此舉會導致特種部隊立即攻堅而入，而敵人也會立即展開反擊，故需迅速掏出武器應戰。


往左邊的梯子跳才對

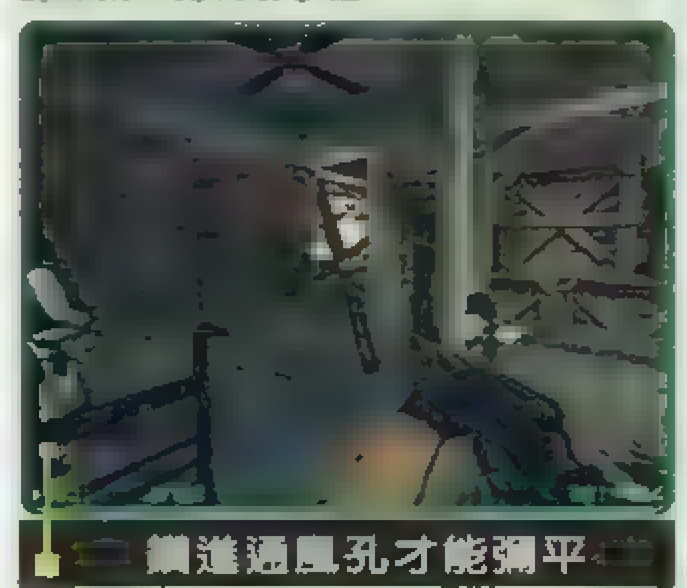
任務目標 追擊敵人首領，並找回核子彈頭

從敵人破門而入的方向跳入底層的箱子，殺了敵人可取得彈藥和醫護包，再利用箱子分段跳上有斜架木條的架子上，穿過電梯間到底部會遭遇爆破，破牆內也有敵人，一路殺至堆放大型箱子的房間即是核子飛彈的所在，但彈頭已遭敵方首領運走。待特種部隊隊友肅清敵人以後，靜待隊友設法打開一處出口，由此進入下一個戰場。


見到隊友很興奮的

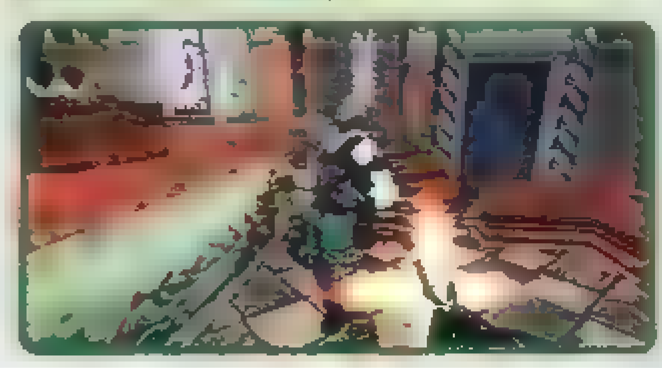
任務目標 幹掉所有敵人

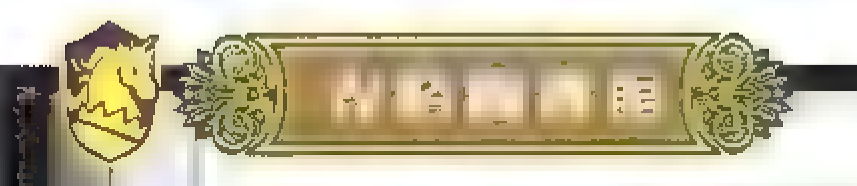
前進到冒火的角落時，只見隊友頻頻向另一方向開火，但卻不見敵人的身影。從陣亡的隊友身上可取得輕機槍和彈藥、防彈背心，轉身鑽進通風孔，一路到盡頭跳下時，眼前正是見首不見尾的敵人，收拾他可使此地的火力暫歇。左邊池溝裡有手榴彈，利用來炸開池溝裡的破牆，鑽進地道到盡頭可取得大量的彈藥，另有雙手槍。


鑽進通風孔才能擺平

步出戶外時可得留意，左方屋頂會有機槍手猛射，不須硬碰硬，稍待片刻會有飛機進行轟炸的。一路上有多名狙擊槍手躲在高處，待殺至一處牆邊時，在敵人全數殲滅以後，會開進一輛坦克，坦克所撞翻的電線桿會壓毀一間小屋的門，儘速進入小屋沿地下水道到盡頭，取得醫護包後，出口鐵柵前有火箭筒可取用，端起火箭筒眼明手快的轟擊坦克，不出兩三發即可解決。

坦克解體的砲管會撞開一處牆洞，進入可取得醫護包和彈藥，但此地另有伏兵，且有一名機槍手。解決機槍手以後，在機槍後方可拾獲一把輕機槍，直至進入一處穿堂會遭鐵柵擋住，將外頭的箱子推至鐵柵前，即可利用箱子跳過鐵柵。再利用成堆的箱子跳躍過一處院牆，轉左轟掉門廊下的汽油桶可省事不少。進入小房間會有醫護包、彈藥，另有一把狙擊步槍。打開木櫃並以銲槍破壞鎖頭，鑽過牆眼到另一邊房內另有彈藥。作好心理準備再步出戶外，因四周屋頂約有五名狙擊手。





解決狙擊手過後，有條巷道會被敵人踢開，巷道內另有敵人。巷道盡頭轉右，另有一批敵人守候，可瞄準汽油桶節省彈藥。巷道盡頭有彈藥和醫護包，由此可達戶外有雕像的廣場。隔著雕像的正對面有固定機槍，快速奔往機槍處可有效解決群起而攻的敵人。進入敵人竄出的建築物內，會由多扇木門奔出敵人，房內亦有彈藥和醫護包。往底殺出另一巷道，除了敵人以外，屋頂另有狙擊手。

巷道盡頭有門可進入另一幢建築，穿出前廊需留意由下方廣場而來的狙擊手槍火，往右步下階梯可取得醫護包、彈藥和手榴彈。收拾廣場上的敵人以後，一路穿經小院到教堂的左方，此地會有一名擅於丟擲手榴彈的敵人。趨近教堂時，也需防範頂層窗戶會冒出狙擊手。進入教堂會發現多處桌上都有醫護包、彈藥和防彈背心，接下來的戰況自然不言可喻了。前進到一處鐵柵欄前，會接收到新的指令。

任務目標 拆解核子彈頭

接獲任務以後，時間會有限制的，不論是被槍擊死亡，或是時限內未能拆解成功，自然都會導致任務失敗的。此外，教堂內的敵人都得殲滅，才能符合任務條件。自接獲任務起，一路穿經一扇木門，急奔進對面的廊道，此地已是講台的偏側，位於講台上的敵方首領會猛往此間丟擲手榴彈的。

如若不想功虧一簣，當立即奔上講台與敵方首領來個正面交鋒，此舉勝算極大，只需事先預備好武器彈藥即可。當首領死亡後，快速趨近講台拆解（按E）核子彈頭，不須任何工具的，只要持續到綠色光棒滿值即告成功。

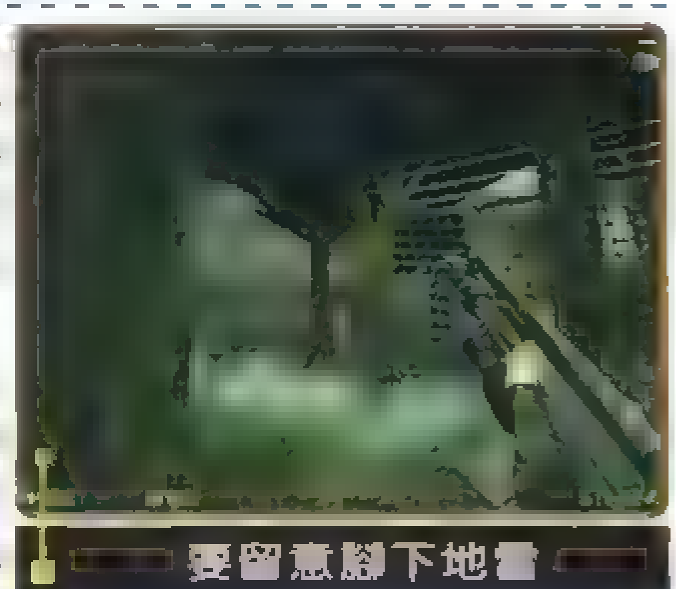


按到光棒全滿才算數

5 毒窟

任務目標 破壞建築物

任務開始會身處叢林中，往前推進時，需留意地上微泛紅光的東西，切莫誤觸地雷。在圍有鐵絲網的哨台上有狙擊槍手，收拾後往右上階梯，屋內尚有敵人。拔出小刀破壞地板上的木條，落下底層再以小刀破壞出口的木條，在出口左右兩邊都有埋伏。左前方一處鐵絲網後有多名槍手，可快跑至樹幹後方，再以手榴彈解決，或是引爆汽油桶也行，順便可炸開鐵絲網。在左後方哨台底下有醫護包，哨台上則有彈藥。



要留意腳下地雷

進入山洞內，沿途有彈藥、醫護包，另有一把自動步槍，但會遇上數波攻擊。山洞出口正對一間小屋，屋內會有敵人竄出，進入屋內[illegible]取得狙擊步槍，破壞窗戶木板後，再以狙擊步槍收拾外頭兩名狙擊槍手。利用箱子跳出窗外，在右方尚有埋伏，敵人後面的角落地上有彈藥和醫護包。



洞口外即是小木屋

在窗子正對面的圍牆底下有處缺口，破壞木板鑽進巷道後，前方出現的是特種部隊的成員，亂開槍只會浪費子彈而已。

任務目標 在所有運作中的機器上裝置遙控炸彈

巷道盡頭有部機器，將遙控炸彈安裝在紅色提示光影並引爆，旁邊的大門會被炸開，進入門後，隊友發現前方轉角硬闖不得，因有火箭筒埋伏，必須另尋出路。

任務目標 找到其他進入建築物的入口

左方牆角發現有地道，以銲槍破壞鎖頭即可鑽入，地道內伸手不見五指，可打開（按F）夜視鏡。鑽到盡頭見有木片的缺口，以小刀破壞即可跳出，但屋內尚有敵人。跳進屋內可取得一把衝鋒槍和彈藥，前進到轉角處需慎防右方窗內的槍火，將箱子推至窗戶下，破壞窗戶的木板即可進入，此地有彈藥和醫護包，另有一部機器需以遙控炸彈炸毀。



爆破的感覺真好

引爆後，推開木門並殺入左邊門內，步上階梯會見到通道被箱子擋住，箱子後方尚有伏兵，而轉角處的窗戶前則正是火箭筒的埋伏地，小心以狙擊步槍收拾即可解除警報。跳過箱子，在窗戶底下有醫護包，門開後的迴廊尚有多名敵人。引爆迴廊盡頭的機器，走道間的箱子會被炸毀，前行時會有屋樑掉落，並由右方樓梯跑上敵人來。在迴廊左方的小房間有彈藥，外牆見有醫護包。

步下階梯會使樓板塌陷，底下藏有敵人。轉左在大廳上會遇上隊友，廳中的大桌子也是引爆的目標，但得先和隊友聯手解決大量竄出的敵人。

任務目標 在人質離開牢房時提供掩護

大廳左方分處兩間房內的兩名人質，不去交涉是不會出門的，讓他們待在房裡反而較安全，待大廳出現的敵人收拾殆盡以後，再分別去領出（按E）他們即可。

任務目標 帶領人質安全離開牢房並等候救援撤離

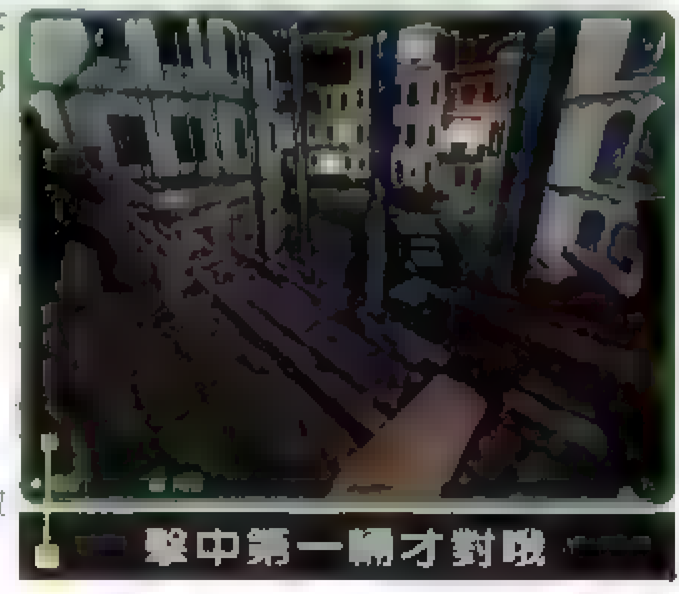
在領出人質之前，還可出門先以遙控炸彈炸毀院中最後一部機器。待人質走出屋外時，隔著鐵絲網的另一邊破牆內會出現敵人，只要趕在人質死亡之前阻擋殲滅即可。



6 車隊攻堅

任務目標 待指揮官下令，使用火箭筒破壞帶頭的車輛

端著火箭筒往前在鐵欄杆前等候，待底層馬路上的車隊停止後，對準第一輛指揮車開火，敵人隨即會展開激烈反擊。



擊中第一輛才對哦

任務目標 鎮壓敵人

除了馬路上的敵人以外，長廊盡頭也會出現數名急擊的敵人，首要任務是得全數殲滅。

任務目標 找出並殺死敵人首腦

在長廊盡頭取得醫護包和彈藥以後，走出戶外會發現隊友已經負傷，接下來可得靠自己了。出門後可謂險象環生，左方陽台上下都有狙擊手埋伏，步上右方階梯以後，門內會跑出敵人，若是回頭走出屋外，樓上窗戶會冒出狙擊槍手。

進屋裡，樓下的醫護包後方躲有敵人，此地另有手榴彈。登上二樓，由陽台會跑出敵人，陽台上則另有狙擊手。拿取角落彈藥和防彈背心並步出陽台後，留意下方柱子另有敵人。跳上橫跨在兩陽台間的木板，進入另一邊的陽台底端會看見開關，啟動電源可打開底層一扇大鐵柵。



敵人躲得滿高明的

任務目標 掩護地面部隊的弟兄

[illegible]進入大鐵柵，在盡頭會傳出外間激烈的槍聲，收拾屋內的敵人以後，眼前的防彈玻璃安全得很，敵方的槍火並不會穿透。出口前有醫護包和彈藥，直到敵人踢門而入，再由門旁往外開火反擊，留意右方窗戶內另有伏兵。

走出廣場發現隊友皆已罹難，往前到達唯一的階梯時，要防範陣亡隊友的上方窗戶會冒出狙擊手。由此跳上護欄，並沿著突出的牆沿繞一圈到對面，直到內有醫護包和霰彈槍的小院再跳入。步下階梯，殺了數名敵人和狙擊手，在屋角可取得彈藥。再步下唯一的階梯到下水道中，左轉的角落有醫護包，往前轉個一百八十度進入另一段下水道以後，後路會遭落石堵死，繼續往前可發現一處梯子，由此可爬出先前車隊經過的大馬路。

右邊堆有箱子的後方有敵人，在此可找到醫護包、彈藥和防彈背心。往前推進到車輛旁邊時，前方樓層會從窗戶冒出兩名狙擊手，到了盡頭轉右進入一段通道，左方會有大量的敵人守候，若是一路衝向長廊的盡頭，可先取得一把狙擊步槍和可觀的彈藥、醫護包，但很容易導致敵人群起而攻。可先逐一收拾外間的狙擊手，待敵方火力稍減，再向長廊推進，但須慎防會由後方冒出敵人突擊。

外間廣場右方底層的房屋內躲著敵方首腦，隔著防彈玻璃，他無法向外開火。先以狙擊步槍收拾固守在房間外頭的兩名親衛隊員，走出長廊時，後方高台上另有兩名狙擊槍手埋伏著。從左方借助水中小舟跳至對岸，在廊下會找到很多手榴彈。

任務目標

隔著防彈玻璃殺死敵人首腦

取得手榴彈以後，到敵方首腦躲藏的屋外，發現防彈玻璃有一破洞，抓緊準頭扔顆手榴彈將他炸死即可。



對準玻璃破洞丟入

任務目標　前往撤離區

成功炸死敵方首腦以後，快速切換武器沿河岸一路往左殺出，此地的鐵柵已經打開，穿過通道到外間會發現河岸邊停著撤離小艇，要留意三個方向的建築物都會冒出敵人狙擊，艇上的隊友不能死亡，故需快速以狙擊步槍解決敵人，以確保隊友能安全撤離。



別讓小艇的隊友傷亡

7 如履薄冰

任務目標

找到引擎室所在並關閉引擎

向前以銲槍破壞門鎖，在小艙房內取得自動步槍和彈藥，門旁則有醫護包。進入另一扇門，會遭遇敵人和砲台攻擊，步下階梯在門外和轉角處皆有伏兵。由底層跳上階梯扶手，一路往上並蹲著前進，在第一道鐵捲門上方有突出物可墊腳，由此跳過第二道開啟的鐵捲門上方可取得不少補給。

步出艙外轉左，解決甲板上敵人後，沿堆疊的箱子跳往貨櫃，此地另有彈藥和醫護包。在轉角鐵門外安置遙控炸彈並引爆，門後會跑出敵人，進入艙內轉右到底會有彈藥，此間沿途都有伏兵，在一艙房內可找到霰彈槍彈藥和醫護包。再往前步下階梯到引擎室內，收拾敵人後可發現有大量的彈藥補給，關閉分處兩地的綠色引擎開關後，天花板的砲台會啟動，另有一扇鐵柵門會由敵人打開。



窗戶底下即引擎室

任務目標

到駕駛台上，控制船隻不致撞上陸地



如此暴露很危險的

進入鐵柵門後，由盡頭的鐵架處爬上階梯，室內會有砲台攻擊。到階梯頂端發現門被箱子堵死，跳上左方的櫃台再一路鑽進玻璃破毀的窗內，在出現屍體的房間內有把手槍，門口則有醫護包。往前進時，得留意上方會有埋伏，續進轉角的走道直到任務開始的艙房內，此時已有不少敵人攔阻。唯一出口的鐵捲門已拉下，先前若不跳至上方取得補給，此時不知會否掉落地上

在砲台後方的鐵門已開啟，裡頭會有不少彈藥補給，當行至一處有醫護包的牆壁時，眼前的鐵門會由敵人打開，由此進入後，鐵門會再度緊閉。鐵門後的艙房會遭遇不少敵人，轉左盡頭有彈藥和醫護包，走出艙外要留意，在右方會有敵人丟擲手榴彈，而左方則有狙擊手和一座砲台，另在船艙的貨櫃上另有埋伏

在砲台所在的艙房右邊，隔著箱子的後方會有大批敵人駐守，可先以手榴彈解決大半，進入艙內，走道盡轉右會發現一處門已破毀的房間，但有鐵架擋住入口。由走道轉左到底，在左方有彈藥和醫護包，右方則往艙外，先前若未丟擲手榴彈，此時會有一番激戰。

爬上兩段梯子後，船艙左方會傳來槍火，但極易失去準頭，先從甲板上收拾敵人，再往左由上而下解決一堆敵人。爬下梯子後，在此地的甲板上會有一處開啟的艙門，步下階梯會遭遇激戰。取得補給再進入一條開啟的通道，盡頭有彈藥，再步下階梯，底端有梯子可往上爬至先前被鐵架擋住的房間，此地有彈藥和醫護包補給。

由梯子再往上層，遭遇敵人猛烈攻擊，因情勢不利，可以梯子上下移動作為掩護。房間內左方有醫護包，由右前方走道的階梯往上另有敵人，由此可進入控制室。走向窗前的船舵控制船隻方向（按E）即可。

任務目標 別讓恐怖份子們逃了

控制室內有道門會出現紅色提示光影，安置遙控炸彈並引爆，入內取得防彈背心和醫護包之後，爬上梯子即是艙外甲板。快速收拾左方的狙擊手並取得狙擊步槍，敵方的飛機隨即會展開導彈攻擊，不幸被擊中可不是鬧著玩的。

因為回不了控制室，故需繞著突出甲板的建物閃躲導彈，另在牆上有醫護包可補給，甲板上亦有彈藥和醫護包，但因控制室左前方底層甲板有敵人不斷以煙霧彈擾亂視線，故得先收拾才是。欲有效避開導彈，也需留意不能靠牆壁太近，因極易遭受池魚之殃。在可見到飛機機體的範圍內，以狙擊步槍有效擊中數槍，即可解除危機。



擊中數槍就可解決

8 墜落的飛行員

任務目標 尋找墜落直昇機的生還者

在墜毀的直昇機下方有醫護包，往前破壞鐵絲網跟隊友進入溪流，轉右會有狙擊手攻擊，沿路到小屋前方會有新指令。

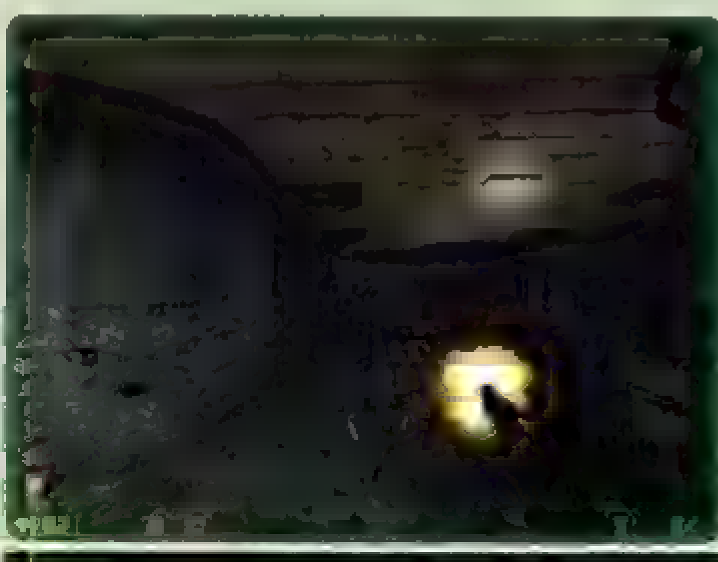
任務目標 向前進入礦區

往前會見一部墜毀的飛機殘骸，機旁地上有地雷，飛機內部的右方有醫護包，左方則有敵人，另有狙擊步槍和彈藥。獨自走出另一側邊有敵人，在機首方向的山頂有狙擊手，跳上機身鑽入鐵絲網到山道間。

山道間有樹枝擋路，以小刀破壞可節省彈藥，往前到地雷前可得小心，山道轉左後，前方樹上有狙擊手，另有火箭筒伺候，稍不留意即告命喪。可先跳上右方的石階，再往左跳至另一平台，快速衝向火箭筒所在方向並開槍解決，過後再收拾兩旁的狙擊手較容易成功，回頭在石頭下方可找到醫護包。

進入坑道，於礦區內收拾敵人並補給醫護包後，在坑內左邊礦車後方有拉桿，啓動可使吊車下墜，跟著著入另一坑道，在出口遭遇攻擊，轉右爬上斜坡盡頭的梯子，後路會遭堵死，沿梯子爬上一間小屋內有醫護包。啓動開關開門，收拾敵人再往前鑽入另一房間，跳上左方床上，破壞鐵柵門鑽入通風孔，解決另一房間的敵人後，往左啓動（按E）一部呈紅色螢幕的電腦，進入後方打開的門內，由走道進入一大房間，在左方箱子後面的鐵絲窗內房間有敵人會丟擲手榴彈。轉個彎經走道再入另一房間，內有醫護包和自動步槍。

啓動機具上的拉桿升起吊車，由缺口跳入坑道再由另一頭爬上梯子，外間走道上有汽油桶得防範被引爆，否則會遭波及。轉左步下階梯，此間的攻擊火力頗為強烈，過後轉動右前方牆底的轉軸打開出口，門後左右兩邊都有埋伏，走道間另有醫護包，架上則有彈藥和遙控炸彈。由左方通道轉入底[illegible]護送。



這傢伙會丟手榴彈

任務目標 繼續尋找駕駛員

爬上梯子得小心右方窗內藏有狙擊手，轉個彎往門前走時，入口階梯會出現敵人，而地板也會塌陷。門旁有醫護包，進入門內扳下拉桿可打開底層梯子後方的門，爬下梯子進入門後，通道盡頭有多名狙擊手，安裝遙控炸彈在破牆引爆，鑽入走道另有敵人，牆上則有醫護包。

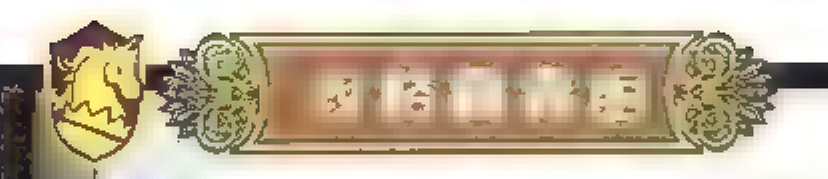
跳上右前方箱子會使得鄰房敵人闖入破壞鐵絲網，鑽入後，在右方轉角內另有敵人，而前方隔著鐵柵的坦克則會轟開一處破牆，撿拾彈藥、防彈背心、霰彈槍和衝鋒槍以後，再由破牆[illegible]道。

安裝遙控炸彈在走道盡頭的破牆並引爆，鑽入後，以霰彈槍破壞鐵柵門的鎖頭，越過鐵柵再安裝遙控炸彈於紅色光影的鐵絲架上，引爆後鑽進水道到盡頭可取得一把機槍。



由此鑽入可取得機槍

循原路返回先前有電腦的室內，途中會出現零星的敵人，待發生爆破以後，將遙控炸彈安裝在先前見過的鐵門上，引爆並步下階梯，收拾敵人後取得彈藥和醫護包。再上階梯往左到盡頭房間，有扇門會被敵人踢開，收拾裡頭的敵人後，登上左邊的鐵柵門，啓動（按E）紅色螢幕的電腦，但不幸中計會還冒出的瓦斯迷昏。



絕對武力一觸即發

任務目標

想辦法帶他們逃離被監禁的地方

醒來時，發現被囚在牢房內，身上的行囊全都不見。正對牢門的右方有處破牆，撞入後可找到一把小刀和防彈背心。回到牢房設法使鐵門（按E）發出聲響，直到守衛不耐前來打開鐵門單獄，快速用小刀殺了他，之後奔出牢房收拾另一名敵人，並取得桌上的衝鋒槍，隔房的敵人會立即聞聲而來的。



正面突擊動作要訣

在隔房取得醫護包、霰彈槍和彈藥以後，借助武器箱、木架跳上牆角的箱子，再轉身攀跳到梯子爬入上層房間，再由房內的桌子跳至窗下的鐵櫃，破壞鐵絲網並鑽入先前牢房的窗口，左方鐵柵欄內會有敵人守候；右前方的門則會有敵人踢開，由此一路殺出至先前有醫護包的走道時，外間已有脫險的隊友往內開火。

走出戶外，偕同兩名隊友往山道殺入，山道間敵人不弱，另有狙擊手躲在樹上。山道盡頭轉左見有木屋，屋子正面窗戶會有狙擊手，隊友會協助掩護。解決屋子右方的敵人取得醫護包，登上階梯進入屋中二樓，底層尚有埋伏的敵人，而後方窗外則另有狙擊手。屋內有醫護包和手榴彈，由地板破裂處跳入底層，往敞開的出口前進，同樣會有敵人冒出。走到戶外時，兩名隊友會陸續而至，一人留守負責解救後援；一人則可偕同行動。

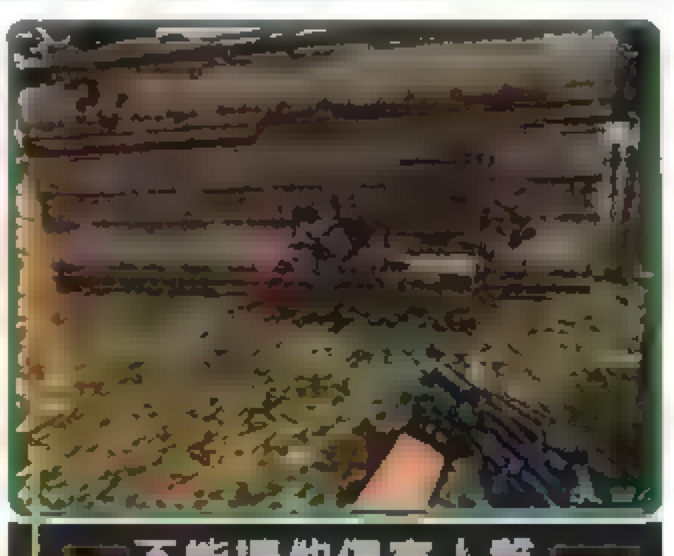


攻上小木屋解救人質

任務目標 護送駕駛員到解救區

在左方屋內引爆一汽油桶炸開牆洞，裡頭可找到一名飛行員，另有醫護包和彈藥。將他帶回到解救區（隊友留守之地）交予隊友保護。但在走出戶外時，會遭遇敵方攔截，且右方原本緊閉的鐵門，也會冒出一批實力不弱的敵兵。

進入右方的鐵門，收拾階梯上的敵人後，在屋後有彈藥和醫護包。登上階梯到二樓以後，房間內以及外頭不同方向的屋頂都會出現狙擊手。跳往左方屋頂，再由第一間木屋的屋頂跳至一處有醫護包的木柵欄（鐵門的右方）內，在此發現有處地道，一路鑽到盡頭可尋獲第二名飛行員。



不能讓他傷害人質

帶著飛行員由敵人踢爆的破牆快速跑出戶外，以及時協助隊友收拾衝出的數名敵人，要確保飛行員不能死亡。過後，只消等待救援的飛機抵達即可。

9 繁華街行動

任務目標 隨時保持警戒

隔著窗戶看過一陣平靜的街道後，隨即遭受恐怖份子入侵，待身上裝備出現，立即加入支援行動。

從一開始直到聽聞遠處敵人首腦命令期間，任務的更迭與敵人的攻勢等，變化極其迅速，若是反應不過，或是來不及達成任務的要件而導致失敗，那也可以從中獲取成功達成目標的各項情境要點的。



此地講究速度和反應

任務目標 掩護VIP

轉右方走廊看見VIP緊急進入門內暫避，門口有保護小組成員站崗。往左方下階梯，敵人已分佈在街道中、屋頂上，樓梯下右方牆壁有醫護包，進入街道還會出現敵人，隨後有新指令。

任務目標 與VIP保護小組會合

返回屋內二樓，由先前VIP進入的門後通道往另一側街道，下了階梯與保護小組隊員交談可獲得彈藥，擊殺來襲的敵人後，下階梯往右到巷道前，左方垃圾桶後面藏有敵人。

任務目標 檢查周圍的小巷子

在垃圾箱方面的巷道裡藏有多名敵人，陽台上另有狙擊手，解決後，先前贈與彈藥的隊員會遭敵人首腦擊殺。

任務目標 保護VIP

VIP所在的門外有名保護小組的隊員防守，立即轉身協助他掩護VIP不受擊殺，敵人首腦在射擊一、兩槍以後，很快會從廊中的廁所旁通道逃走。

敵人首腦由此而逃

任務目標 尾隨敵人首腦

經由廁所旁通道往另一巷道間，前方櫃子有埋伏，左方則有彈藥。往前到屋內右方櫃上有醫護包，轉角箱子後方也有伏兵，從盡頭的梯子爬進通風孔，盡頭有洞口可落入走道中，左方躲藏的女店員會指出敵蹤方向，由走廊盡頭的門追至外面的天橋，在轉角處有醫護包，天橋樓梯會發生爆破，而對面陽台則會出現狙擊手。

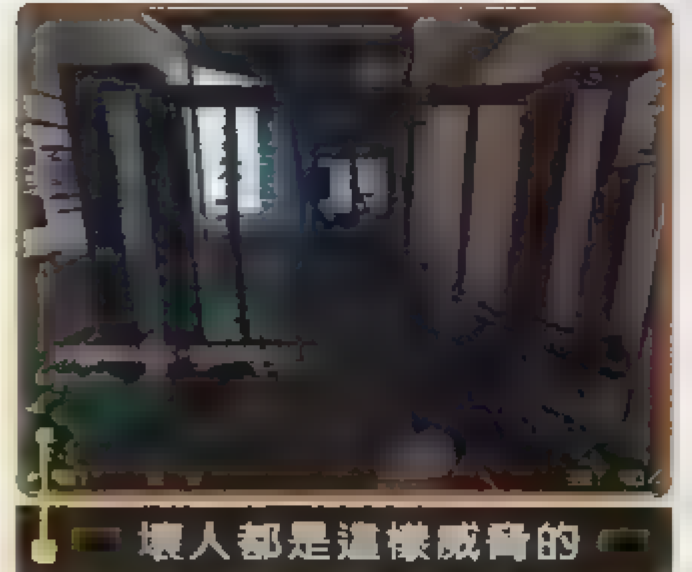
沿著炸毀的樓梯往斜坡落地，右方販賣機旁有醫護包，而巷道盡頭則有彈藥。轉左在斜坡出口巷道中另有一名狙擊手，將樓梯下的鐵箱推至垃圾箱前墊腳，跳上箱子越過鐵絲網到另一通道間。

經過一名騎車被撞倒的市民後，前方牆壁前的箱子後躲有敵人，轉右的建築物窗口和大門都會有敵人殺出，建築物左方階梯上有彈藥，跳上旁邊花台可取得一把霰彈槍。進入右方巷道，盡頭另有鐵絲網擋住，收拾鐵絲網內外的敵人後，將木箱子上方的鐵箱拉至地面，再往鐵絲網方向推進，跳上堆成三層的箱子即可越過鐵絲網。

落地後，左方巷子冒出槍火，將街道邊的鐵箱推到垃圾箱前，跳上鐵箱後，再以蹲、跳（先按跳、上跳再按蹲）的方式跳到垃圾箱上頭，接著再往玻璃已破損的窗戶跳入，在此可取得防彈衣、狙擊步槍和彈藥。接著一路往前到盡頭鐵絲網前方，撞見一輛汽車急煞救車，另有多名敵人和狙擊手殺出。再將鐵箱推至鐵絲網前，借此墊身即可跳過鐵絲網。轉左到盡頭，右方的鐵捲門開啟後，攀過箱子可從室內取得彈藥、手榴彈和醫護包。再轉一巷道，拉下木箱上的鐵箱，推至巷道中間的通風口下，破壞鐵欄並攀入通風孔。


十分刺激的巷戰


很多鐵絲網要爬的


壞人都是這樣威脅的

通風孔的出口連接車庫，破壞鐵網落地會遭突襲，另見敵人首腦緊急逃出。右前方有彈藥，破壞出口鐵門旁有紅色光影提示的鐵絲網，啟動機器（按E）可再打開鐵門。門後巷道中有狙擊手，另有無辜平民可能誤傷。往前到建築物前方有敵人，牆上有醫護包，越過階梯經過廊到外面巷道，右方出現狙擊手，左方則有彈藥。由左方進入窄巷到另一街道會遭狙擊，跳上垃圾箱並攀入箱中，可取得醫護包和彈藥，旁邊花壇間則有防彈背心。

爬上鐵門頂時，遠遠瞧見敵人首腦強押一名少女當人質並迅速離開，轉身會從巷道底端出現敵人。

任務目標 解救人質

啟動樓梯上的開關可打開鐵柵欄，但也會出現多名敵人和狙擊手，殺入鐵柵欄後方巷道，轉左並下階梯後，隔著右方鐵絲網即見敵人首腦，必須眼明手快的解決敵人首腦，但不能傷及人質，同時動作也要迅速，否則會危及另一方向的保護小組成員。


可別擊中小妹妹哦

10 曲折點

任務目標 進到房子裡面

因為要偽裝與毒品頭頭交易毒品，故身上暫時只有手提箱，轉身按一下電鈴，門開後即可進入屋內

任務目標 將手提箱交給毒品頭頭

由屋內左方走廊穿經鐵柵門，之後會上前盤問，轉個彎隔著窗口將手提箱交出（滑鼠左鍵），稍待片刻，一陣煙霧彈起後，雙方即告開火。身後架子上有醫護包，但目前唯有手槍可使。



馬上就會開火的

任務目標 前往倉庫

隔著窗戶外頭已然槍聲四起，對面高牆上有狙擊手，窗下則有多名敵人，快速跳過窗子，木箱上有醫護包，轉身進入屋內，在洗衣間有醫護包，另有一把衝鋒槍和彈藥，此時對面高牆會再出現多名狙擊手。

外間多處箱子後方都藏有敵人，在左前方的垃圾箱後有醫護包，從毀壞的車子跳往屋簷，再跳過斜對角堆積箱子的通風孔上方，借助箱子可跳上建築物平台。由平台上的缺口跳落屋內的箱子上，立時會遭受襲擊，但此地另有醫護包和彈藥。



窗外有很多埋伏的

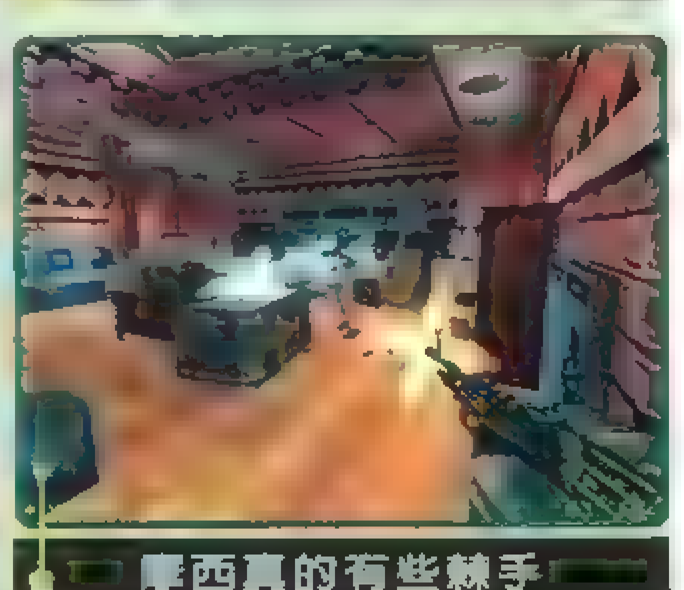
任務目標 轟殺摩西．塞普維達

轉左到另一座橋的房間，留意左後方通風孔會冒出狙擊手，右方高台上則另有埋伏，往前通道間一共有數名敵人，擊斃前方爆炸油桶自然。穿過門扉，右方高台上下都有敵人，左方拐角裡也有伏兵，而正前方遠處屋頂上另有狙擊手，往前在左方通道間看見一處破牆內有武器，但目前無法取得。



善用右方的牆眼才對

[illegible]往前左右方盡頭取得彈藥，拐進長廊發現另一頭有機槍手守候，利用長廊中段突出的牆面攻擊機槍手較安全，推進到機槍前，在屋內高台上都佈有狙擊手。轉個彎往見盡頭有彈藥，但前行後會冒出大票的敵人。將此間敵人盡數解決後，將唯一可移動的鐵箱一路推回到先前的破牆前，用以墊腳跳上箱子即可跨過牆壁而取得裡頭的機槍和彈藥。



摩西真的有些棘手

再將鐵箱推回原處，躍轉跳上堆積最高的箱子上方，由此可進入另一邊的房間，在此處要小心遭遇猛烈的攻擊，轉左的階梯上方窗戶尚有狙擊手襲擊，殺上階梯在長廊上會發現有多處醫護包和彈藥。長廊盡頭轉左是一間裝潢華麗的巨室，裡頭正是毒品頭頭摩西的藏身處。射殺多名衝出的敵人以後，將機槍彈藥充填完備，一鼓作氣衝進室內，藉由左方兩根巨柱當掩護，直到摩西身亡即告成功。

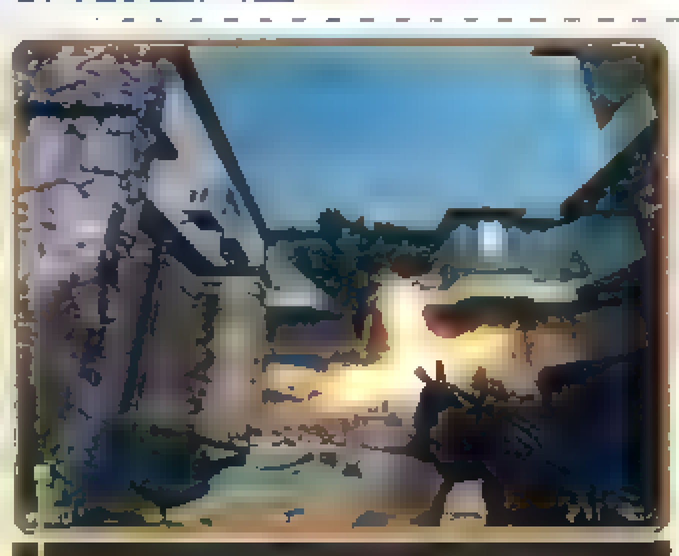
11 阿拉摩事變

任務目標 前往卡巴王餐廳

與兩名隊友往左殺入，收拾建築物四周與二樓窗戶的狙擊槍手以後，遍尋不著入口。

任務目標 尋找另外的出入口

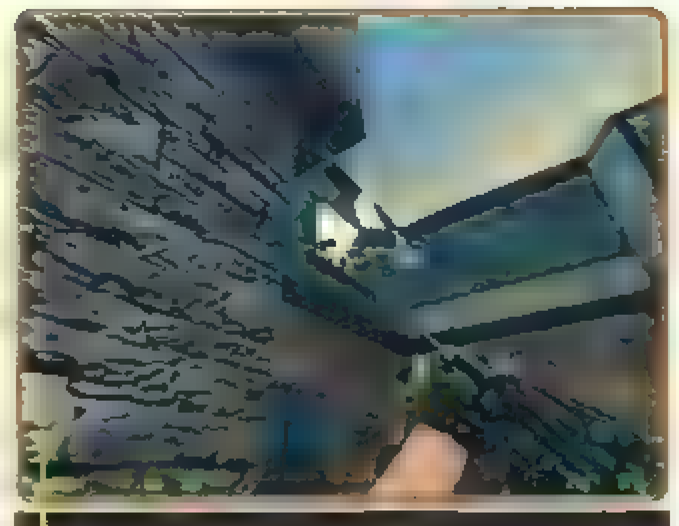
由兩名隊友留守的左邊台階跳上箱子至垃圾箱頂，攀爬水管至牆上，再逐步往左移動，打開的窗戶，解決裡頭敵人以後跳入，房間牆上有醫護包，推開大門發現另一房間地板已毀，撿拾地板彈藥並射殺底層敵人後再跳落，利用屋內箱子的破壞

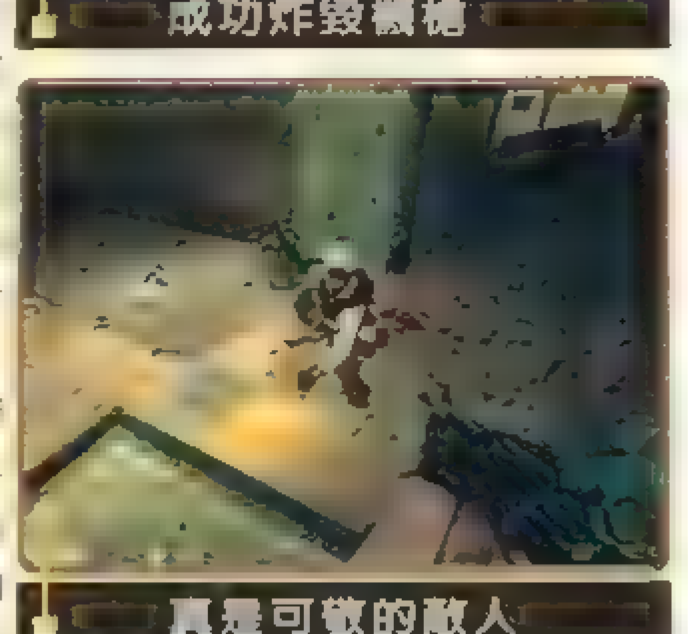


右邊垃圾箱是關鍵

鐵網再鑽入通風孔，另一頭出口房間解決敵人後，可取得室中的彈藥、手榴彈和醫護包。

推門而出，前方會闖入一批敵人，轉左在一處破牆前的地上有手榴彈，往前的一房間則有醫護包和彈藥，門外則有埋伏的敵人和狙擊手，借助牆角的箱子和垃圾箱跳上窗台，爬進屋內的右方房間有彈藥，但從破牆處會遭外間各個方向的狙擊手襲擊，地面上也有不少伏兵，左方建築物內更有火箭筒伺候，由梯子到底層另有醫護包，走出門外時，需慎防左後方窗內有挺機槍，射擊窗口的汽油桶引爆即可解除，在轉角的牆壁上還有醫護包。


成功炸毀機槍

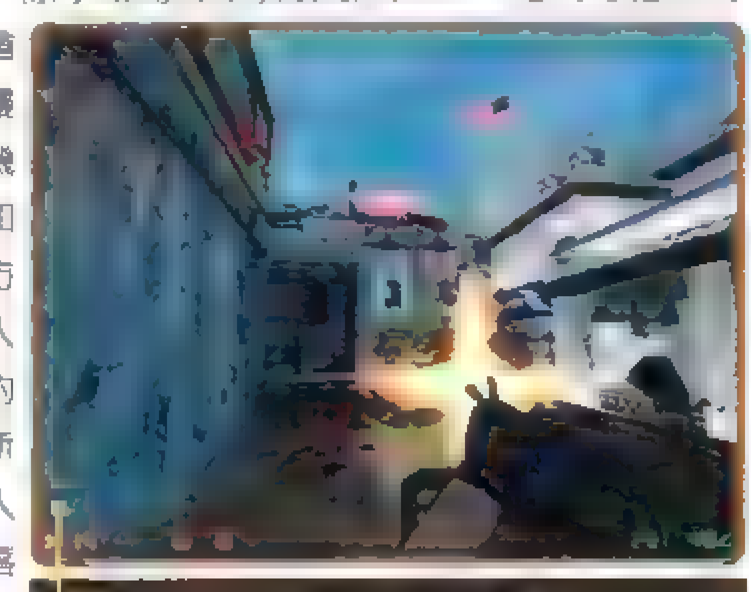

真是可敬的敵人

眼前的地面已被炸得高低不平，跳過垃圾箱後，要對付機槍方向的埋伏，且機槍正對面的建築物也有敵人會冒出，右方屋頂上則另有狙擊手，射擊右方前簷下的汽油桶，引爆後的木板會剛好落在廢棄的汽車上，由此可步上簷下，牆角有彈藥和醫護包，進入建築物並推開木門，轉左後的斷垣殘壁間藏有不少敵人，射爆其間的汽油桶可打開通道並消滅部份敵人，在盡頭的檯上有醫護包。

跳過毀損的牆根，在右方角落有彈藥，步出戶外前得留意在廢棄的汽車前方有機槍手，左方的殘垣和二樓多扇窗戶裡，在跳過汽車進入建物期間，都會冒出不少狙擊手的，沿著剛落下的木板登上二樓，撿拾彈藥鑽過破牆洞，右方門後躲有敵人，其身後有彈藥，而左方巨石後則有醫護包和機槍，破壞地板就落至底層，房間內外都有敵人，但室中有醫護包、彈藥和炸彈背心。

任務目標 找出人質所在

屋外可謂險象環生，除了殺傷力較弱的敵人以外，左方二樓窗內和左前方角落都有機槍手，地面機槍的右方樓上則會冒出狙擊手，機槍所在的角落有彈藥和醫護包。進入機槍左方的建築物會有數名敵人闖出，盡頭射進陽光的房間右方即是人質所在，樓梯頂則尚有敵人埋伏。人質所在的角落另有彈藥和醫護包。


屋外真是險象環生

任務目標

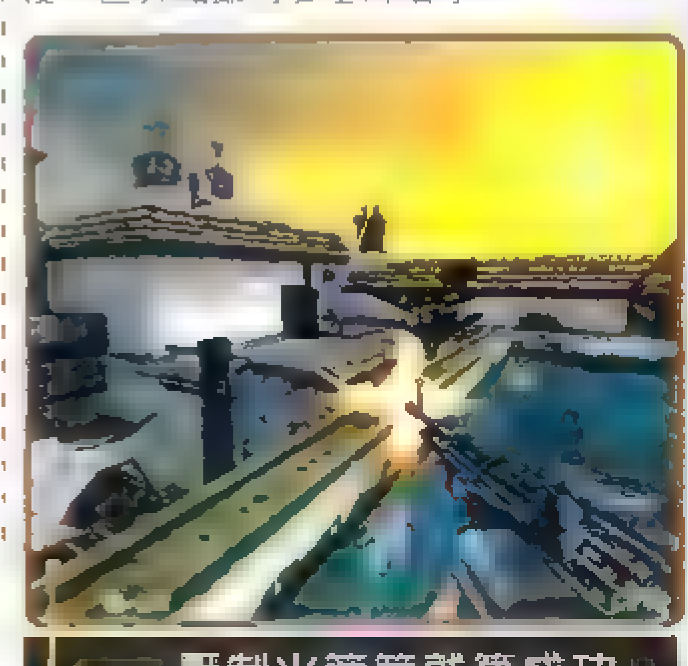
帶人質上樓梯到解救區

帶走（按E）兩名女性人質登上階梯以後，發現有多處的醫護包和彈藥，想必稍後戰況精彩可期。地上有標示的地點即是解救區，將人質帶至此並端出通話機聯繫後援，不一會兒，會有救援直昇機來到，但陽台周圍的建築物也會陸續冒出敵人狙擊，針對直陽台出現的敵人甚至還裝備火箭筒，這可不是鬧著玩的。


將人質帶至此即可

兩名人質並無安全之虞，這會兒要保護的是盤旋在空中的直昇機，雖然直昇機也會鎖定敵人展開攻擊，但因敵人會定點不斷的出現，故需確保直昇機不被炸毀擊落，而最有效的方法，當然就是降低敵人攻擊的機會了，若能趕在敵人一出現即適時擊斃，直昇機自然就減少遭受攻擊的機會了。

走出陽台的左後方屋頂、左前方屋頂、左前方陽台，以及右前方屋頂四處，會陸續不斷的出現敵蹤，利用陽台女兒牆當為掩護，當蹲下時，除了左後方屋頂以外，都可有效避開敵人的砲火、敵人現身的時機不一，可運用不斷的蹲、站交替，以掌握制敵先機，總計解決近十名敵人以後，直昇機即可安全降落了。


壓制火箭筒就算成功

12 驚爆摩天樓

任務目標
想辦法從這棟建築物進入到摩天樓裡

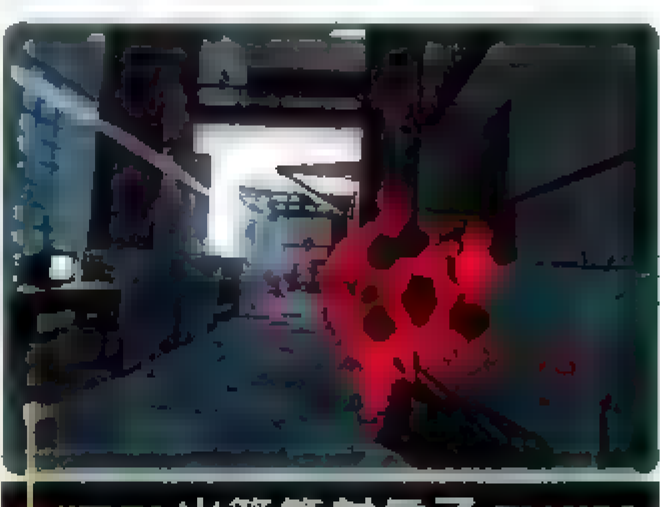
聽取簡報後，與數名隊友佈署在摩天樓左近的大樓屋頂，右方摩天樓發空而來的槍火極其猛烈，尤其是兩挺機槍很令人惱火。兩棟建築物之間有座橋架相連接，趁著隊友冒死掩護時，快速越過橋架奔向摩天樓。前進到射程以內時，解決摩天樓中數名狙擊手，並快速由橋架盡頭的洞口落入室內，途中受傷是難免的。

任務目標
放置遙控炸彈

推門而出，左方的門後會闖入數名敵人，在此房間右方有醫護包，左方電腦桌上則有彈藥。往左殺入，左前方角落的桌上有手榴彈，穿過轉角的廊蠡轉左，此地有另一波攻勢。右方桌上有彈藥，左方販賣機旁邊有醫護包、霰彈槍與彈藥，房間另一頭中間地帶的桌子還有彈藥。

往左前方再推進另一房間，同樣有敵人闖出，在屏風隔間的辦公桌上，多處都有彈藥，但右前方破牆後的敵人會丟擲手榴彈，另有一人手持火箭筒，但這傢伙會跑來跑去的，遇上時別讓他有機會瞄準就行。

穿過破牆後，左方會見到醫護包和彈藥，右方敵人會撞破屏風而出，內中尚有防彈衣。再往左方的通道前行，防彈衣所在的牆壁會遭敵人轟破並密集殺出，左方通道盡頭的房間內有彈藥。穿過被轟穿的破牆，右方二樓上出現狙擊手，而走道盡頭則另有火箭筒。走道間的隔間辦公桌也有多處有彈藥和醫護包，在右前方屏風內見到一名死者，旁邊地上留有遙控炸彈，取出通話機聯繫以取得前進方向。



火箭筒射偏了

任務目標 前往電梯處

走出隔間後，左方屏風躲有多名敵人，由此進入大門已開啓的電梯間，在盡頭尚有醫護包、彈藥和防彈衣。進入唯一開啓的電梯下降往三樓。

任務目標 到三樓使大樓警衛停擺

電梯門一打開即遭受強襲，再推開右方的鐵門，內中即是大樓的警衛系統。解決敵人後，在此可取得一把狙擊步槍，另有醫護包和大量的彈藥。在有紅色光影提示的系統上安裝遙控炸彈並引爆。

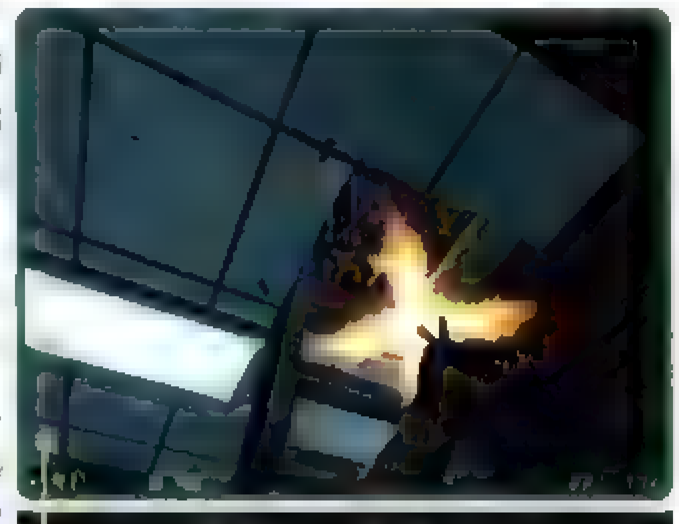
任務目標 以遙控炸彈摧毀機槍塔

由闖入敵人的另一頭房間殺入，盡頭轉右在通道間有數名敵人和狙擊手，此長廊正是攻入摩天樓所遭遇最具威脅的機槍所在，分別安置兩個遙控炸彈在機槍座的紅色光影提示，一舉將兩挺機槍引爆後，困守外頭的大批隊友即可攻入摩天樓。

任務目標 前往電梯處

任務目標 到大樓最高處奪回核子彈頭

往回到電梯抵達時的房間，位於左方的另一座電梯間會開啓，由此殺入到電梯間前有醫護包和防彈衣，搭乘唯一打開的電梯到 40 樓。



要跳上得有技巧

抵達時，電梯發生爆破，且卡在 40 樓和 39 樓之間，爆破的電梯門外有敵人虎視眈眈，而電梯頂上的逃生口也會打開。射殺頂部敵人後，以蹲、跳方式攀住逃生門的梯子，爬至電梯頂部，在右邊洞開的電梯間裡有敵人，跳入其間可取得醫護包、彈藥和防彈衣。

由電梯間右邊的梯子往上攀爬，跳往有傾斜柱子的一邊有醫護包，再由此處的梯子繼續往上爬至通風口，破壞鐵網鑽入一處已毀損的電梯間，裡頭尚有狙擊手。此地的樓地板破損嚴重，借助落石跳上樓板可取得醫護包，另有一部上下升降的電梯，趁機跨到電梯頂部，往右跳至邊上，可取得醫護包和彈藥，回頭可見到另一處通風口，依樣葫蘆可再回至同一樓層的電梯間。

藉由不斷升降的同部電梯，往右跳至中間地帶的橫樑，再沿梯子繼續往上攀爬。在 45 樓有醫護包，但上層有狙擊手。到 46 樓殺入電梯間，再由半開的電梯門跨入牆沿移到狙擊手所在地點，由此梯子再往上攀爬，直到進入貼有養眼照片的電氣間，擊殺敵人後，可取得醫護包和彈藥。

電氣間另一頭出口尚有梯子往上到頂端，跨過數段木板樑到對面，留意有的木板會斷裂，毀掉在洞開電梯門上方最靠近牆壁的木板，貼著牆壁往下落入 50 樓的電梯間裡頭，立即會遭數名敵人突襲，往前在走廊中有醫護包、彈藥和防彈衣。

任務目標 躲開直昇機的攻擊

破壞鐵網鑽入走廊中的通風孔，另一端出口是帷幕外牆的長廊，且有三層構造，接下來的難度是要登上第三層到屋頂，除了敵人以外，帷幕牆外的直昇機才是真正致命的原因。

鑽出通風孔並速往左前方角落蹲著，殺了直奔而來的敵人以後，靜待直昇機掃射過帷幕牆，再伺機收拾遠在長廊一端的狙擊手。趁著直昇機來回梭巡的空檔，迅速往另一端殺將過去，在樓梯底下有醫護包，且有水泥牆可抵擋一陣。

同樣趁機登上階梯往二層，快速跨過木板往另一頭的出口推進，在轉角處有數只箱子可暫供掩護，但若是行跡被直昇機發覺，箱子是擋不住導向飛彈的。躲在箱子後方，靜待直昇機往右飛邊，快速轉左收拾階梯上端著火箭筒的傢伙，之後再迅速解決其他敵人，並迅速躲入階梯下方的角落。若是能避開直昇機的飛彈攻擊，再迅速收拾位於三層的狙擊手，奔向前取得牆上的醫護包和地上的防彈衣，再立即轉身登上階梯到三層。另一端尚有敵人候著，但無須浪費時間，快速跨過木板往另一端右方的門後鑽入，待大門緊鎖，可暫時獲得喘息。

轉個彎在左方房間會冒出敵人，右方階梯上也有數名敵人會追入，在房間內有醫護包、防彈衣和大量的彈藥。登上階梯到屋頂，眼看直昇機已在此盤旋，收拾兩名敵人後，趁機解決右方屋頂上的狙擊手，並快速衝入另一扇門內的通道暫避，門的另一端尚有敵人。跳過箱子往出口走時，需留意門外右方的地面和上層屋頂都有敵人。

小心跳上屋頂上的女兒牆，留意右方屋頂有火箭筒，逐步往右移至一房間前，收拾裡頭敵人後，入內取得醫護包和大量彈藥。繼續往右移至有通路的區域，轉身向裡看，遠處又有火箭筒，可迅速借助通道間的箱子掩護。再往前推進時，最好了解一下狀況，在窄小的通道盡頭，左方高處有狙擊手，左前方地上的醫護包後方有敵人，右方的兩名敵人會丟擲手榴彈，而右前方的敵人則是閃光彈、手榴彈併用。往前進時，右後方的屋頂上尚有一名來回奔跑、不斷更換位置的狙擊手。

往右前方盡頭啟動開關可打開中間梯子上方的門，爬上梯子往前會遭遇到數名狙擊手，大都躲在箱子後頭。面對停機坪的右方屋裡是恐怖份子的首領，目前殺不得他，但在首領房間的左方則有狙擊手。往前拿取停機坪的醫護包和彈藥時，左側鐵門會被敵人打開，在盡頭處會冒出火箭筒，得比比誰的動作快囉

火箭筒所在的牆上有醫護包，由旁邊梯子再往上爬，穿過一小段走廊到戶外後，左首可看見地上有醫護包和彈藥，經過窄小的壁縫，對面屋頂另有狙擊手，殺經鐵塔往前到盡頭，轉左方有多名狙擊手，目標是正對面的建築物。進入建築物內部，轉右進入門後有醫護包，但再往前則會眼前一黑，身上的物件亦全告消失。

任務目標 對抗恐怖份子的首領

再度醒轉後，眼前居然是恐怖份子的首領，他所持的長刀在此刻是挺嚇人的，迅速往左拾起地上的小刀對付，在首領預備揮刀之際，最好先後退避開攻擊，只要不被他殺死，他一會兒就會攀爬梯子遁走。

在梯子右方的鐵門開啟後，首當其衝的敵人唯有小刀足以應付，但在有武器後，最好轟擊恐怖份子的頭部較有成效。唯在進屋前得搞清楚，由此刻起，直到成功拆除炸彈之前是有時限的。

任務目標 拆除通訊設備上的炸彈

快速取得門內的醫護包，再往前端起機槍和彈藥，轉右收拾數名躲藏在通訊設備之間的恐怖份子，接著立即進行炸彈的拆除。房內計有六部通訊設備，需要拆除的目標會有紅色光影提示，首先是右方第三部，拆除（按E）動作必須持續到光棒全滿才算成功。第二個目標是左方第一部，在拆除成功時，前方的鐵門會打開，並有多名敵人待迅速解決，之後要立即跑進房間內拆除最後一枚炸彈，直到成功後，才可暫緩緊張的束縛。

拿起房間內的醫護包和彈藥以後，走出門外時，左方陽台上的兩扇門會同時開啟，門後另有兩名恐怖份子要對付。在擊殺最後一名恐怖份子前還得留意，當剩下首領一人時，任務會有更新，且依舊是有時限的，而且時限還真短得要命！



暫時可喘口氣了

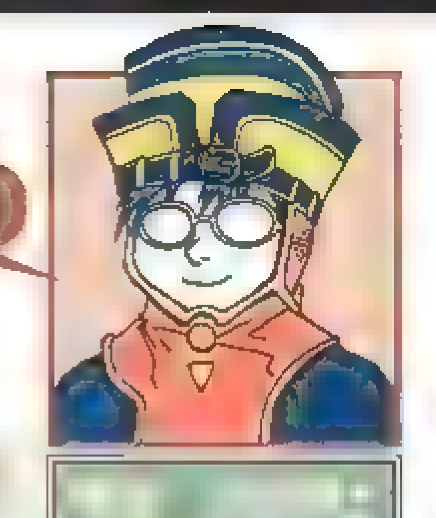
任務目標 在恐怖份子大頭目引爆炸彈前殺了他

大頭目所在的房間是在陽台一端所架起的閣樓，且用防彈玻璃保護，槍彈無法穿透。閣樓下方柱子會出現紅色光影提示，必須趕至陽台的另一端撿起遙控炸彈，轉身迅速的安裝在柱子並引爆，柱子一旦炸毀，整間閣樓就會倒塌，而大頭目也就會跟著一起摔落摩天樓底，趕在時限屆臨以前完成，任務就告成功。說難不難，只是動作除了快，還是得快！



終於解除最後危機

結合角色扮演及即時戰略的玩法



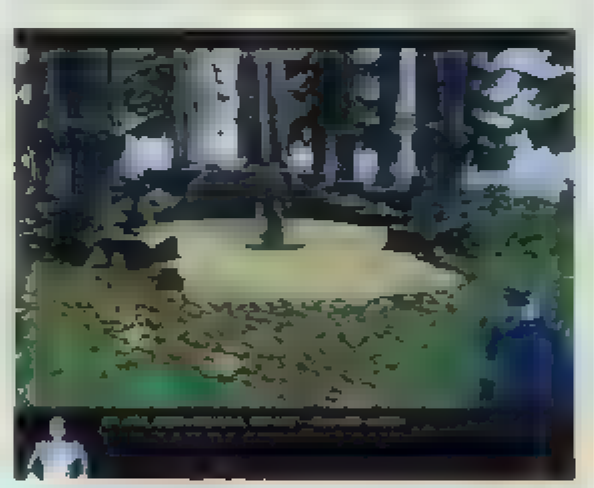
魔幻世紀 歷險日誌

遊戲一開始會有些新手教學關卡，這是非必要的戰役任務，可以在選單中跳過，不予理會。由於內容大抵上是教玩家如何運用一些遊戲中的基本功能，所以在此便不多作贅述。以下攻略內容將簡略地包含主線任務，遊戲中還設置了很多支線任務與秘密，可以多方嘗試遊戲的可能性

灰落城戰役

① 英雄的誕生

首先將玩家所創造的人物自符石中解放出來，賜予主角名字，並希望主角與壽羌一同前往地圖右側的灰落城。接下來沿著路往東出發，解決一路上的小怪物，並取得怪物屍體與寶箱中的寶物。



初遇善良的白袍法師洛倫

② 黑暗尊者與叛徒

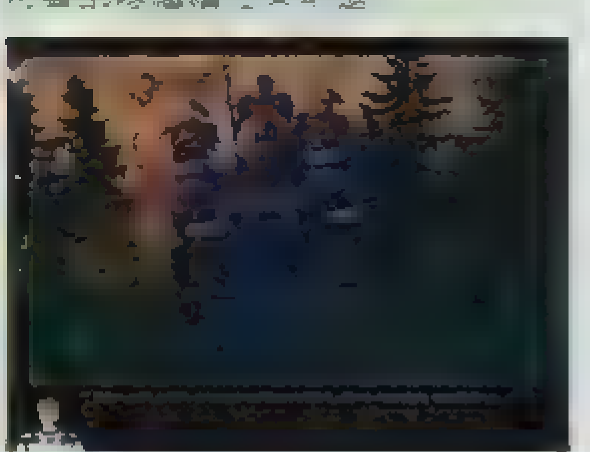
穿過一座老兵駐守的橋樑之後，會遇到開場動畫中出現過的黑暗尊者。他一掌就將主角冰封起來，並命令與主角同行的信差殺了主角。原來那位信差是叛徒！殺了信差，取走他身上的寶箱。



黑暗尊者的陰謀。

③ 與高山哥布林開戰

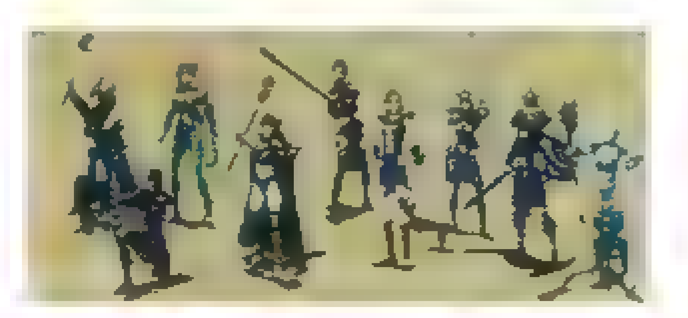
往前走幾步路，就會遇到一名受傷的巫師，他告訴你往東的路已經被高山哥布林所阻擋。為了達成前往灰落城的使命，只好佔據前方不遠處的紀念碑，然後利用紀念碑生產20名工人，命他們開發附近的資源、採集食物。建設好基地沒多久，就會有零星的哥布林突襲事件，別擔心，他們來的人不多，光靠英雄就足以防守前幾波的攻擊。趕快生產基礎兵力，累積到至少六名步兵、六名弓箭手後，就可以沿山路往東出發，解決一路上的反抗勢力、逐步累積兵力，最後抵達哥布林的山寨。如能徹底摧毀哥布林基地，便可帶著部隊繼續往東前進。



紀念碑是遊戲中即時戰略要素裡的基礎。

④ 拯救村莊危機

往東行進的路上，可看到一座被半獸人襲擊的村莊，協助村民抵禦外侮後，繼續往灰落城的方向前進。



⑤ 會晤薩塔裏斯

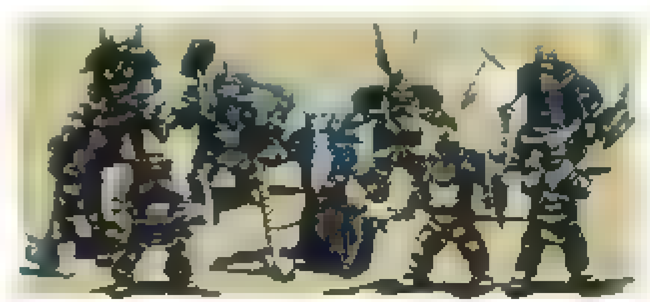
進入灰落城，與薩塔裏斯談話後，獸人便會對灰落城發動大規模的進攻。主角率領軍隊與當地駐軍進行這場其實相當輕鬆的保衛戰。獲勝後，再與薩塔裏斯談話，他會交給主角一封用來通過東北方守衛的信。



Today we fight !

⑥ 尋找達利斯

依照薩塔裏斯的交代，前往灰落城東北，和守衛談話後，便可利用傳送門前往賽安納這個地方。必須在那裡找到一位製圖師達利斯。但是在正式動身前，灰落城下方有些法術與裝備商人，可以先在這裡賣掉一些撿到的雜物或添購新裝備。不過說老實話，除非作弊，不然此時所有的錢應該只夠充口水而已。另外，城內也有幾個支線任務可以接，這部份就端視個人興趣了。事實上，遊戲中大部分的支線任務都是請玩家去找東西，要找的東西總是會在主線過程中不小心撿到。有空閒時拿回去即可。





裏安納戰役

① 與達利斯談話

沿著路往東北走，可在地圖中央的村落找到達利斯。達利斯表示，若是想找到名子，就必須先向瑟倫・菲爾打探通往伊隆尼道路的情報。

② 與瑟倫・菲爾談話

她就在城鎮西側出口處，與她談話後，得知必須先幫她解決為害當地的哥布林，才能派手下協助主角前往伊隆尼的傳送門。



主角難為！連魚都得幫人抓。

③ 解決哥布林王史奈夫

哥布林盤據在村莊以北、西北及西側三個地點之上，而首領史奈夫就在西側。先到瑟倫身旁的英雄祭壇召喚出手上現有的英雄（如果第一關沒漏掉東西的話，應該會有一級戰士英雄，本關西北側哥布林身上也可找到一個三級祭司英雄），然後帶隊前往西側解決史耐夫。殺史耐夫後，將他的小刀帶回到瑟倫處，瑟倫便會派她的部下開啓前往伊隆尼的傳送門。

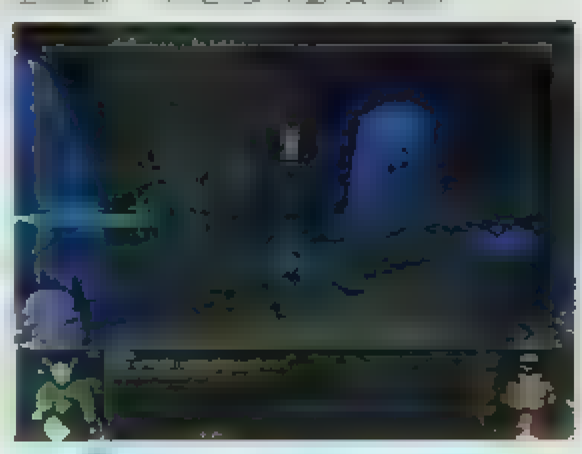


太窮了，只好穿著內褲就出來

伊隆尼森林戰役

① 尋找森林裡的精靈

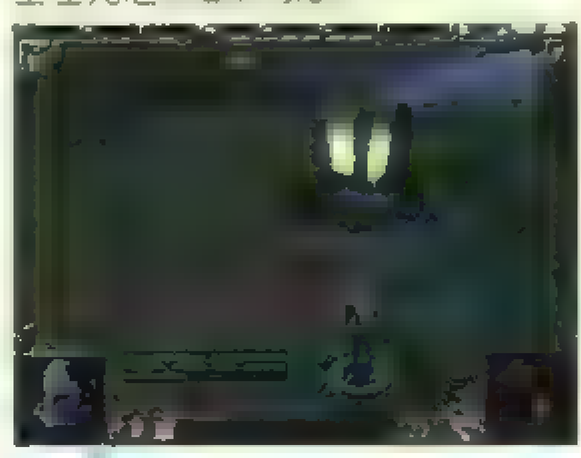
穿過傳送門來到伊隆尼森林之後，主角聽到森林裡傳來奇妙的鼓聲，循聲前進，發現一名落單的精靈「希達芬」。會談之後，得知精靈們一直受黑拳幫的哥布林所困擾。為了解救精靈們的困境，主角與希達芬前往北方不遠處的空營地，準備重兵生產，擊敗哥布林。先啓動祭壇，生產20名工人，開始採集附近的木材、石礦、鐵礦、及食物，並建造兵營、鐵匠部、塔台或等必要設施。



精靈似乎受到哥布林的欺侮，身為英雄的主角當然當仁不讓。

② 奪回叛徒札恩手中的鑰匙

希達芬告訴主角，人類叛徒札恩和哥布林結盟，並掌握有通往哥布林基地的開門鑰匙。所以在站穩陣腳之後，立刻集結兵力（大約六名步兵、六名弓箭手即可），揮軍西進，摧毀不遠西方的哥布林營地，解決札恩，取得他身上的鑰匙。隨後派遣二人到這座哥布林基地採集資源，再來生產光之神廟與牧師。

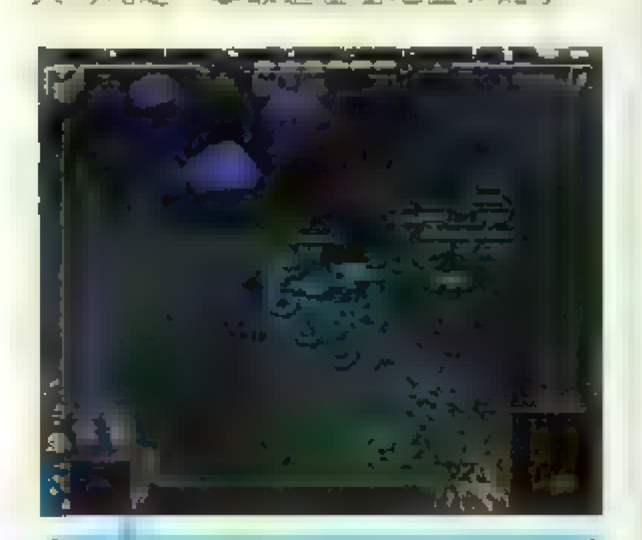


啓動界限石是一件和存檔一樣重要的事情。



③ 摧毀黑拳幫據點

取得鑰匙後，不要急著開門，因為門後的驚喜將是多得嚇人的哥布林部隊與源源不絕的敵方援軍。先囤兵到兵力上限（至少25名），並於開門附近建造兩座箭塔，然後再領軍開門。一開門不遠，就會遇到大批敵軍突襲，穩住陣腳作戰，如果力有未逮，就退到箭塔防禦陣地重整軍勢。擊敗敵軍後，敵人仍會從北方持續派來騷擾部隊，留下少部分兵力駐守，大軍則往北前進，遇到岔路轉向東北，即可看到一獸化人營地。先摧毀這個防禦較薄弱的陣地，便可讓敵人的騷擾攻勢減緩一些。再集結所有兵力，直取西北方的哥布林據點。只要兵力充足，擊破這座基地並非難事。



帶兵渡河總是最危險的一刻。

④ 引導精靈返鄉

擊破哥布林據點後，便到偏南東西兩側的森林凹陷處尋找有家歸不得的精靈，通知他們路上障礙已除，然後護送他們返鄉。與精靈萊納迪談話可獲得開啓東方開門的鑰匙、獎賞與經驗值。其中偏南西側的精靈還會送主角一個伊隆尼遊俠，以助一臂之力喔！

⑤ 前往葉影

整頓兵疲馬憊的軍隊，囤積兵力至25~30左右，出精靈城鎮往東走，可遇到一群駐守的精靈士兵，他們是萊納迪送給主角的增援部隊。帶領他們往東進攻獸化人與哥布林的營地。必須注意的是，發動攻擊時會有一波很龐大的敵方軍隊增援反撲，務必穩住陣腳。接下來穩紮穩打的推進便可抵達東北方的傳送門。穿過傳送門即可抵達葉影。

這些綠色小矮人聚集起來可是壞得很厲害啊！

小秘訣

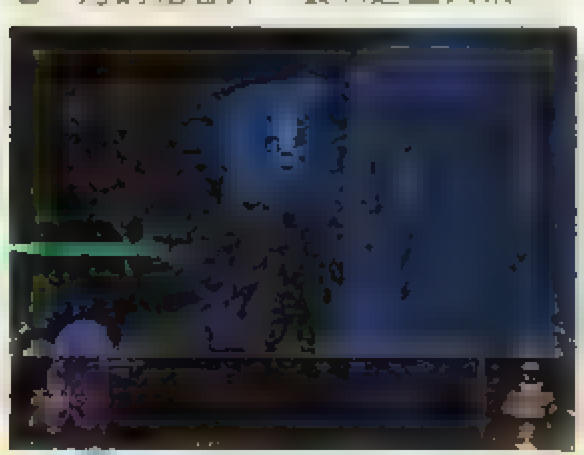
a.遊戲進行至此，玩家應該已經發現自己新增了不少建築物與部隊的設計藍圖，玩家必須「手動」把藍圖放到欄位上，才可以生產例如「巫師」這種新單位喔。

b.主角可以透過界線石來去各關卡地圖的重要地點，如果需要各購新去合或裝備，利用界限石或傳送門返回天空城即可。

葉影戰役

① 與英納爾士官談話

抵達葉影後，立刻與山丘下的英納爾談話，雖然他現在因為兵敗而倒此地，但只要透過主角的激勵，便會願意加入主角陣營一同戰鬥。接下來可跟隨他們的斥候悄悄摸近敵人營地下方的紀念碑，展開建國大業。



落難勇者英納爾。

② 揮軍北上

在作好正式進攻的準備前，千萬不要跑過北方的隘口，因為一穿過隘口就會引起敵方注意，使敵人泉湧而來（除非目的就是想練練經驗值　先到西北方打敗盤據該地的丁斑盜匪，那裡有座300單位的靈水池，該進行開採的動作。利用周邊可用的資源，建立一批大約20人的部隊，包含二至四名在私塾上升過級的牧師，然後穿過隘口，發動攻擊　必須注意的是，在發動攻擊前，敵人也會派一些零星的小股部隊前來偵察，一定要擊潰他們送回老家。接下來只要穩紮穩打，應該可以輕鬆的擊破敵人的北方前哨基地。



幾十個壯漢一起欺負一個敵首是不是有點壞心眼？

③ 解放精靈遊俠

一路往東北方攻打，同時聚集兵力到40單位左右，其中必須包含六名以上的巫師與六名以上的醫者。抵達東北角的紀念碑後，如有餘力，繼續增兵至50單位。紀念碑旁的精靈拘禁區，有一群精靈被挾持到此地做實驗。將兵力　分為二，主角帶兵前往精靈拘禁處，另一批部隊由召喚的英雄率領，鎮守在隘口前。解放精靈可獲得精靈遊俠與冬巫師的增援，玩家此時的兵力應該已經超過50單位以上。



大軍長征。



④ 最後的總體進攻

接下來要面對的就是一場硬仗了。揮兵向東，可見到　座由砲塔與重兵駐守的橋樑。必須集結所有人馬，往前衝的同時，撥控部分兵力去對付砲塔，其他則阻擋　波又　波的敵襲。衝過橋樑之後，重整隊伍，接下來的敵人應該都無法對主角構成威脅了！殺到最後的關門前，與英納爾囉唆幾句道別的話，就可以利用傳送門往下一個地點繼續前進了。



形勢比人強，但還是得硬著頭皮衝下去。

小秘訣

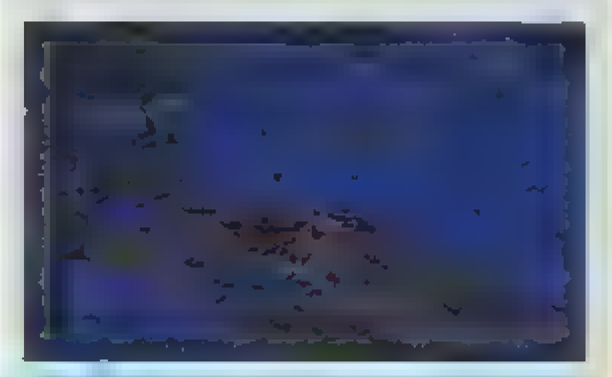
a. 北方中央之敵人前哨基地內的箱子裡可找到士兵、聖武士、大型總部等藍圖。

b. 終點傳送門旁的寶箱內可找到精靈工人符石與精靈單位、建築的設計藍圖。

錫爾戰役

① 鄂特蘭家族崩壞

一進入錫爾地區，英納爾驚訝地發現，他所效忠的鄂特蘭家族領地，已經落入苦惱的控制之下。他神色匆匆地趕往剩餘部隊退守的最後陣地，並為主角引見巴特爾隊長。主角希望巴特爾協助奪回該地區的紀念碑，但巴特爾表示礙難從命，一切得讓領主來決定才行　不過領主卻身受毒傷，主角須先為其取得解藥才行。

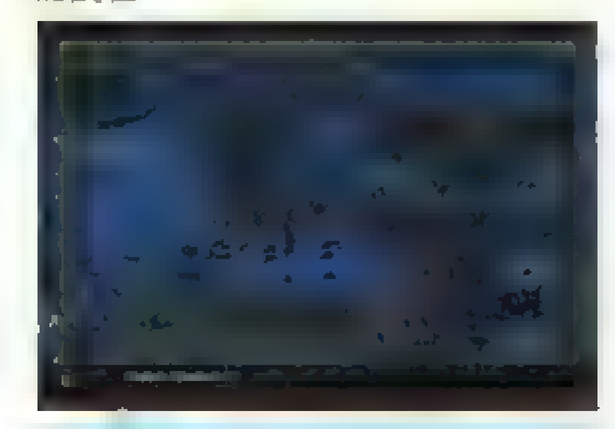


各族都有一隻最強泰坦，別忽略了他們的好處喔。

② 前往裏安納取得解藥

主角單獨沿著營地西南方的道路前進，解決一路上的牛頭人後，可看到一座通往裏安納的傳送門。抵達裏安納後，到城鎮中找一名叫做愛安・蒙尼爾的女性，告訴她鄧特爾家族的領主「泰納伯爵」需要她的幫忙。她聽過症狀敘述之後，會表示這是一種叫做死亡之吻的毒，必須去北方摘取紫花苜蓿做藥引。

先到城鎮西側的英雄紀念碑處召喚英雄助陣，然後再與北邊閘門附近的守衛談話，即可獲得通過北邊閘門的鑰匙。循路往東北前進，可在山凹處找到一座哥布林營地，解決所有哥布林後，取得寶箱中的紫花苜蓿。返回愛安處，將紫花苜蓿交給她，即可換來紫花苜蓿藥水。完成這一切工作後，利用傳送門或界限石返回錫爾難民營。



從牛頭人的手中奪回紀念碑的使用權。

③ 掃蕩錫爾周邊地區

與巴希爾隊長談話後，即可解救指揮官泰納。再與指揮官泰納談話，也會提供一支部隊與情報做為答謝。利用這支部隊沿著泰納所說的（往走入口豎立著兩顆大石頭的道路），沿路殺掉守衛，最後可抵達精靈紀念碑與英雄紀念碑的凹地入口。入口處有一支獸人前哨部隊，一定要在他回去通風報信以前殺死他！

解決前哨後，一口氣攻入紀念碑營地，佔領紀念碑，建立灘頭堡。必須注意的是，泰納旁的商人有賣森林看守者的設計圖，請記得要買。森林看守者可以自動植樹在建築周圍，對於所有木材需求量很大的精靈部隊來說，是不可或缺的利器。部隊總數達20以上之後，將英雄與部隊分成兩支，主角加上15單位的部隊開始掃蕩周圍的敵方小營地，其餘的守城。

掃蕩過程中，慢慢地增援部隊至25人以上。可在南方發現一座人類紀念碑，搶下後，便可生產人類部隊。必須注意的是，在掃光附近敵方營地以前，敵人會不斷派出小部隊來騷擾，而且規模會越來越大，所以掃蕩速度不可太慢。東北方有要塞的大基地與最南方的小城堡留待最後處理。



精靈弓箭手的厲害可不只是外表而已。

④ 解放錫爾

掃蕩所有騷擾勢力後，整軍至40人以上，攻擊東北方的大型基地。獲得勝利後，再轉進到南方，把剩下的小城堡拿下來。此時，英納爾士官會現身要求主角的協助與努力，並告知主角，東方的敵人勢力太龐大，非我方軍隊所能對付，所以必須召喚出樹精來幫忙。十分耳熟，不是嗎？英納爾會教給主角魔亞草採集者藍圖，利用這種建築物即可採收長於地基上的魔亞草。魔亞草蒐集達1000單位後，趁著夜晚到地圖東北方的寧靜森林，奉獻魔亞草即可獲得樹精的支援。帶著樹精去突破，直至敵人最後的防線，有樹精的幫助，應該不會遇到太多困難才對。利用一旁的傳送門前往荒原即可完成此一關卡。



這種陣仗可不是我們的破爛部隊打得贏的。

小秘訣

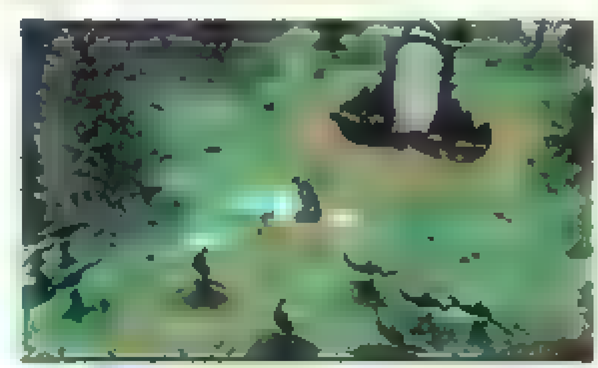
a. 把英雄符石置入石板，即可利用英雄紀念碑召喚出英雄，但有等級與數量限制。

b. 傳送門旁的寶箱內有精靈醫者、風射手的設計藍圖。

荒原狹道戰役

① 拜會村子裡的騎士團

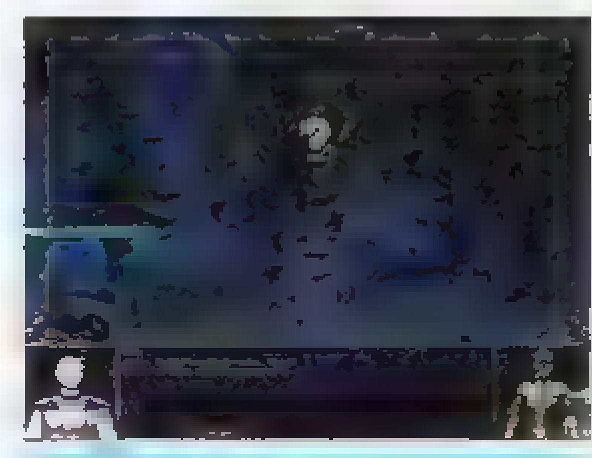
抵達荒原狹道後，可看到一段動畫，得知名仟正被大批神秘金屬敵人所包圍。為了解救通報身上所握情資，主角動身往北，進入曙光騎士團的村落，拜會史瓦森大師。史瓦森大師表示東方有可用的紀念碑，但敵人正包圍此地，十分危險。他隨後會應允協助主角，只要在出發奪取紀念碑前通知史瓦森大師一聲，他便會派兵出擊，為主角爭取時間。



這些神秘的鐵人究竟是從何而來的呢？

② 突破隘口

如果英雄等級有超過十的話，其實有無史瓦森的幫忙並不重要。先搶到東方不遠處的精靈紀念碑附近，單槍匹馬的擊潰此地敵軍，便可馬上展開生產。此地東方不遠處可找到魔亞草，這是生產精靈魔法部隊不可或缺的原料。建立一支12人左右的隊伍，便可開始掃蕩四周的零星敵軍，並利用前哨防禦基地。待兵力逐漸補充至20人，而且其中包含四名精靈醫者時，便可對東南方的隘口展開突擊。這裡應該不會太過困難。



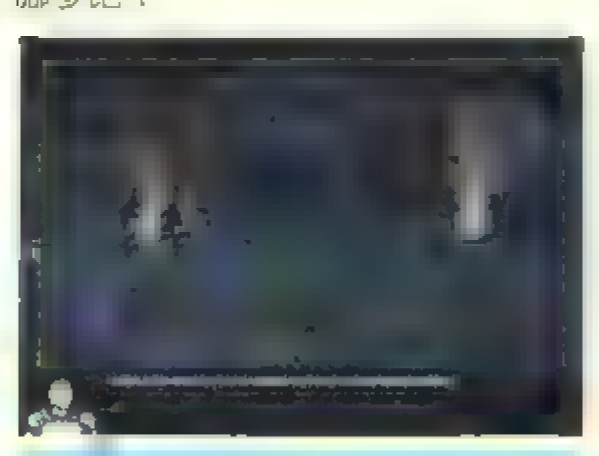
這個人的名字是蜘蛛人....



③ 進行總體進攻前的準備

繼續往東走，可看到一處上古時有人類與精靈紀念碑，在這裡建立第二個據點營，南方不遠處可找到魔水，利用魔水及其他資源生產人類的聖武士與巫師、醫者，搭配精靈的風射手與醫者，組成一支30人以上的隊伍，便可對在營區根在東方的基地展開第一次進攻，醫者必須五人以上，突擊敵方陣地時，千萬不要躁進，穩紮穩打的慢慢推進，如果發現敵人砲火太凶猛，就暫時撤退，整好軍隊陣形，再重新出發，推進的同時不要忘了生產部隊與進行科技升級。

等到所有科技升級完畢，並且具有40人以上的軍隊規模時，便可發動最後一次攻擊，直搗黃龍。必須注意的是，敵人的傷害作法大多屬火系，所以可讓抗火高的聖武士打頭陣，讓高傷害力的風射手與巫者殿後，牧師或醫者則隨時機動性地支援前方受傷將士，經過一番苦戰之後，最後終於完全擊潰敵人部隊，摧毀敵方基地，經由敵人基地西側的山脈入口，一路往北走，可抵達前往水霧召喚的傳送門，經由此門去追上洛汗的腳步吧！



布蘭尼根的末日

重返灰落城戰役

① 洛汗的殞落

一穿過傳送門，就會遇到正準備遁入水霧召喚的洛汗。與他會談後，他悲觀地表示這世界陷入毀滅的危機，也希望主角能夠找到靈肯的遺產來解圍。就在談話進行中，神秘的黑暗傳者突然出現，在冷笑中殺了主角一路苦追的洛汗！這位黑暗傳者沒有一併解決主角，只放話要主角三云通報「戰爭凱將」展開的消息。

② 重返灰落城

利用傳送門前往的界限石跳回灰落城，與邊塔裏斯談話，他除了表示哀悼，亦希望主角完成洛汗遺願，找到靈肯的遺產，而為了要找到靈肯遺產，他建議主角先到風壁山脈去找瑪西亞，往灰落城東方前進，便可找到通往風壁山脈的傳送門。

北風壁山脈戰役

① 石泉城之戰

抵達北風壁山脈後，詢問守衛瑪西亞的所在位置，他會表示瑪西亞就在東邊的石泉城，一路往東走，一入石泉城與瑪西亞談話，她會與當地人為援軍抵達。但因石泉城正遭受不死軍團的圍城攻擊，情勢岌岌可危，此時不是談話的時候，必須先幫守軍指揮官解除危機，才有機會與瑪西亞談論靈肯遺產的事情。

由於事態緊急，玩家不可浪費時間，立刻往東走，佔領附近的空地，著手建設基地，首要之務是生產大約20名以上的風射手，生產過程中，可要注意敵軍偷襲，只要主角帶領部隊前往東方攻擊一座小型不死軍團營地，奪走其內的鐵礦運輸車（存量100單位），生產完畢後，立刻前往石泉城守軍鎮守的西南隘口，讓風射手站在山壁兩側，準備迎接連續三波的不死軍團進攻。擋下來後，再生產五名醫者、一至八名升過級的保護者，搭配原來的風射手掃蕩四周的不死軍團營地，也順便佔領兩邊的資源。掃蕩完畢後，與瑪西亞談話可獲得獎賞。



石泉城之戰必須利用地形與精靈射手的優勢。

② 探查灰影谷

接下來與瑪西亞談話，她表示想更進一步瞭解靈肯的事情，就得到灰影谷做進一步的調查。但是灰影谷目前已被封閉，安全的路線是經由石泉城西南的傳送門前往南風壁山脈，再想辦法抵達灰影谷。她會給主角一把鑰匙，利用鑰匙開啟閘門，然後前往南風壁山脈。



完成任務時別忘了回頭找NPC領賞喔

小秘訣

a. 在北方不死營地的寶箱裡可找到矮人工人採石及鑄造、民兵等設計圖，而靠近傳送門旁的寶箱可找到精靈覓食者、冬靈師設計圖。

b. 利用大量經驗生產泰坦這種終極兵種，可以為部隊增添更多的力量，必須注意的是，一個關卡裡只能有一隻泰坦，而且死了也不能重新生產，所以務必謹慎地使用這種[illegible]

南風壁山脈戰役

① 與史考飛與史凱德談話

抵達南風壁山脈後，沿著路往南走，可看到兩名矮人守衛駐守在矮人城入口，入內與一名叫做史考飛的矮人談話，他在城鎮庸幸處，也會說明人類與矮人盟約破滅的理由，可以央求他為主角做保人。接下來要去找矮人史凱德，說服他開啟通往灰影谷的道路。但史凱德表示，人類背棄諾言，害他兒子孤軍奮戰而死，所以絕不會善罷干休，除非主角能找到當日背棄盟約的貴族。



② 尋找喬尼爾・赫利

喬尼爾就是背叛者們的貴族之子，出矮人城後沿路往南走，在三岔路上的英雄紀念碑召喚一英雄助陣。喬尼爾就躲在地圖南端的胡白附近，與他談話後，說服他前往東方的閘門處等候主角，讓主角與他[illegible]洗刷污名。



必須向矮人證明阿斗不是扶不起！

③ [illegible]

抵達道路東方的閘門後，要求守衛開門，再與守衛談話，[illegible]主角去矮人之[illegible]當叛徒之地。接下來一行人便將進入地圖東南的高地區，道路有許多殘缺的不死[illegible]師與前往，只要英雄[illegible]，[illegible]還沒有太大的問題。東南的中央還有另一英雄紀念碑與[illegible]石，別忘了順手啟動。最後，主角一行人會在極東的[illegible]發現一隻紅龍，那就是尋找的目標，解決紅龍之後，取得赫格的頭盔，並把它帶給矮人失蹤者，即可完成此一戰役的主線任務。接下來再殺一隊死亡[illegible]，便可穿過道路盡頭的傳送門前往灰影谷。



雖然說是龍，不過只是小朋友而已⋯



灰影谷戰役

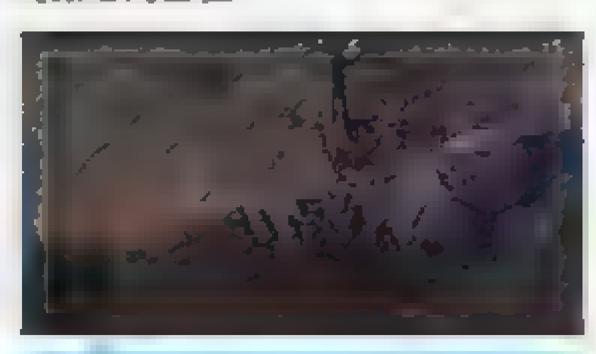
① 往騎士團要塞前進

雖然騎士團要塞看起來[illegible]不遠處，[illegible]了一[illegible]人營地，[illegible]不死[illegible]，[illegible]兵力才是上策。[illegible]傳送[illegible]設基地[illegible]，聚集25單位左右、[illegible]之後，[illegible]。[illegible]，算是一場苦戰。

[illegible]後，[illegible]工人，[illegible]。[illegible]，[illegible]進，[illegible]不死[illegible]騎士團要塞。[illegible]不死[illegible]，不死[illegible]。

② 與厄利亞斯談話

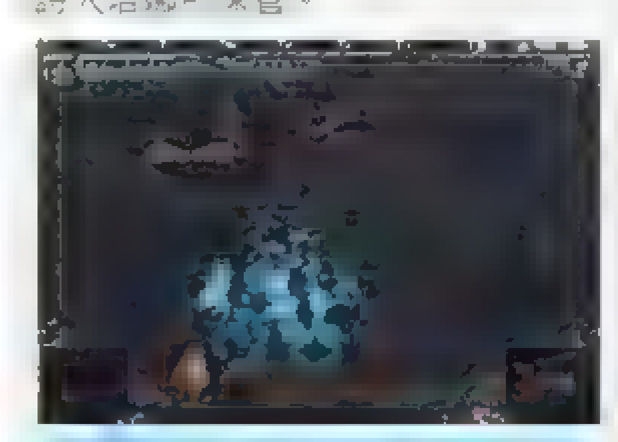
騎士團的要塞正被擁天蓋地的不死軍團所攻擊，城內士氣低落。與指揮官厄利亞斯談話後，[illegible]是一次攻擊的幕後黑手，若想[illegible]，[illegible]道具。[illegible]，主角[illegible]不死[illegible]世界，才能找到它們。[illegible]是，厄利亞斯[illegible]，想要安全地闖過城東部[illegible]不死[illegible]，[illegible]入口以及解決不死[illegible]才行。[illegible]按兵不動，在城[illegible]，升級所有科技，[illegible]超過50人以上的大軍。然後[illegible]厄利亞斯表示準備好了，他就會開啟城東的閘門讓主角出去。



源源不絕的不死怪物通過地道而來。

③ 消滅不死指揮官基赫

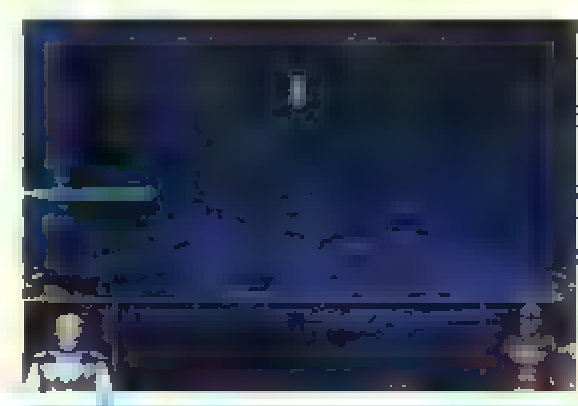
將大軍一分為二，同時各帶六名精靈工人出去。一支軍隊往北、一支軍隊往東，分別把東北各[illegible]共四座[illegible]的敵軍掃蕩乾淨。然後命令工人立刻在[illegible]門口築起防禦工事，大[illegible]塔搭配[illegible]者就十分保險了。如此，敵人將無法[illegible]。接下來，大軍合[illegible]，從中間進一[illegible]通道「[illegible]道」往東進。一路上會遇到數次敵軍攻擊，必然會造成軍隊有所損失，選[illegible]補，最後抵達終點，看到[illegible]王基赫（Zihar）。殺死基赫便可終止此地的不死軍團攻勢。解放基赫身後[illegible]，也會告知主角魔法面具的一部分[illegible]騎士團要塞內，[illegible]吟遊詩人[illegible]保管。



只要有足夠數量的醫療者，部隊的續戰力便可獲得最堅實的保證。

④ 動身前往咆哮山脈

回到城內找[illegible]，[illegible]後，即可取得[illegible]。[illegible]帶領主角前往面具[illegible]，取得[illegible]內的[illegible]道具，[illegible]，一直走到基赫所在位置[illegible]的[illegible]點，便可找到前往咆哮山脈的傳送門，利用傳送門前往咆哮山脈。



這位法師是找回魔法面具的關鍵之一。

小秘訣

[illegible]厄利亞斯身後[illegible]寶箱內可找到[illegible]者[illegible]設計圖[illegible]寶箱可找到[illegible]者[illegible]設計圖[illegible]。

咆哮山脈戰役

① 擒殺五名寇薩直屬指揮官

寇薩是雷肯手下大將，他派了五名指揮官駐守在咆哮山脈的不同地點。主角首要之務就是先往東走，找到矮人紀念碑，展開建設大業。石礦在基地東側、月銀在西側，而鐵礦則在基地北方不遠處，被一名不死將軍所把守。矮人部隊最需要的資源就是鐵礦，所以務必在第一時間憑主角神威擊敗北方的不死將軍。接下來，五個指揮官會分別定時的派出騷擾部隊，請即刻建設好必要建築，然後生出基礎部隊。

軍隊累積到18單位以上後，便可先解決左側及右前這兩座不死營地（但必須隨時注意回防，矮人沒有防禦設施）。繼累積兵力到25左右，同時留守5單位在基地門口。繼續掃蕩其餘營地。最強的不死指揮官營地在西北端點，請最後再處理。地圖北端與西北各有一座鐵礦，請盡早搶下。累積兵力到40單位以上之後，先消滅東門不死基地大門前的守軍，最後攻擊西北端點的不死指揮官，一旦消滅最後一名指揮官，寇薩直屬部隊便會傾巢而出，請做好打硬仗的準備。



寇薩本人的猙獰面目。

② 直取寇薩基地

返回我軍本陣，硬食不死大軍的反撲。雖然傷亡慘重，但只要鐵礦來源不虞匱乏，重整軍容應該不是難事。接下來從不死基地入口衝入，先解決門口附近的怪物再生點建築。由於敵軍數目實在眾多，又有地利之便，所以損傷必然不小。繼續增兵至50人，再做最後衝刺。一路攻頂，直到清除基地內的所有障礙為止，在基地終點可以找到前往基地內部的傳送門。

③ 消滅寇薩

寇薩就躲在基地內的迷宮裡，在這裡無法獲得矮人部隊的支援，所以請利用一旁的英雄祭壇召喚出最強的手下吧！殺到迷宮底就會見到寇薩，他是個19級的恐怖魔王，但最恐怖的其實是他身旁四隻會補血與催眠的死神。請先集中火力解決那四隻死神吧！附帶一提，如果有拿到11級射手的符石，可以利用他的迷霧能力把怪物們分開來打，這樣就可輕鬆許多。解決寇薩，奪走他身上的左半邊寶面具，便可利用一旁的傳送門前往低語城。



終於要親自面對寇薩了。

小秘訣

a.不死基地入口旁的寶箱可找到矮人戰鬥牧師的設計藍圖；低語城傳送門旁的寶箱可找到矮人精兵的設計藍圖。

b．召喚出來的英雄可以裝備物品（在物品欄裡點選英雄圖示），請依照個別能力為他們裝備最強的武器與防具吧。

低語城戰役

① 厄薩的復仇

出傳送門後，沿路往南走，會遇到一名叫做厄薩．鋼獅鬃的人類。他表示邪惡的巫師伊斯梅爾謀殺的親友家人，立誓要復仇，而他的神祇也賜給他特殊的力量，使不死怪物無法傷害他。但是他不小心掉入敵人陷阱，導致身上裝備無一倖免。只有厄薩的武器能夠傷害伊斯梅爾，所以必須幫他找回武器、盔甲、以及坐騎獅鷲獸。

② 穩住陣腳

沿路往東，可找到精靈紀念碑與矮人紀念碑。先利用精靈僅需木材便可展開建設的特性，來建造基地與基礎兵力，並進一步利用箭塔拓展基地的防禦的腹地（有餘力的話，搭配降霜者的效果更為顯著）。行有餘力，再開始使用矮人開採鐵礦與石礦，以生產高階精靈兵種。蘭亞草可在精靈紀念碑東側偏北找到。有了約20~25單位的兵力後，就可以先往東方前進，消滅兩個較弱小的不死營地（強大的那兩座先別碰）。其中一個不死營地附近可找到月銀，即刻命矮人開採月銀，並跟著生產高階矮人兵種。

利用矮人抗黑魔法與皮厚肉粗的特性，生產精兵等矮人肉盾當前鋒，再讓風射手等精靈遠程部隊殿後，輔以醫療者等魔法部隊。有了大約40單位的精銳之後，向西南開拔，沿路剿滅不死軍團的營地。其中可在南側找到另外一個蘭亞草採集地，並在西側偏南處找到英雄紀念碑。剿滅西南勢力後，應該就完全無後顧之憂了。



在遊戲後期，由於等級的提升，英雄的重要性變得更勝以往。

③ 尋找三神器

厄薩的寶劍在西北角、盔甲在極東。雖然路上險阻很多，但只要隊伍都是升過級的精銳，並且人數超過50單位的話，解決他們並不算難事。取得寶劍與盔甲後（都在不死軍團中之「恐怖的存在」身上），軍隊北上，可找到一座被碎片守衛所駐守的祭壇（就在前往西北角取寶劍的路上）。入祭壇將身上的第一個碎片置入，地圖東北便會出現「第二碎片的持有者」。

解決他，取得第二碎片，置入祭壇。第三碎片持有者會跟著出現在我方基地東北不遠處，解決他，

取得第一碎片與置入祭壇，此時會出現殘酷尊者，擊敗後，第三碎片持有者會出現在基地東側不遠處。解決他，取得第四碎片。將第四碎片置入會引來更多殘酷尊者。消滅一切險阻後，主角回到西南英雄紀念碑處，可在其南方不遠處找到一個山丘入口，可在山頂找到被囚禁的獅鷲獸。



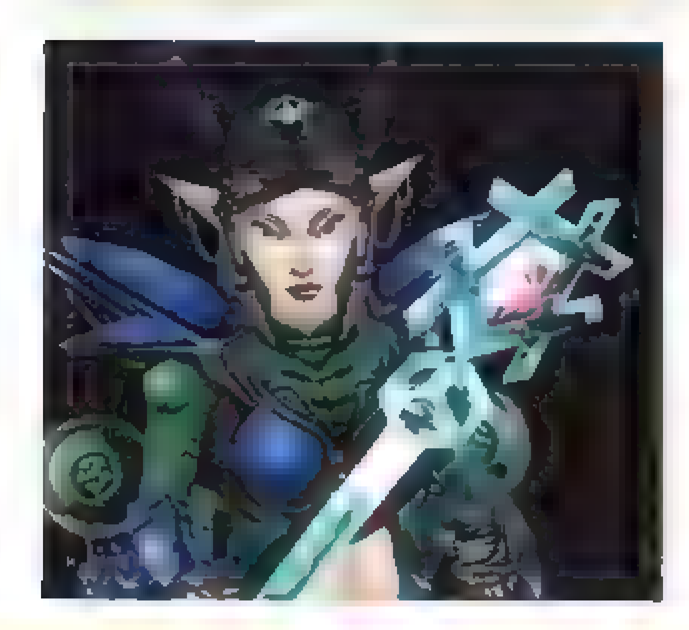
好帥氣的骷髏戰士！

④ 復仇劇的終點

與厄薩談話，將他的寶劍與盔甲交給他，他便會騎上獅鷲獸，往東北方向出發。跟著他前進，擊敗伊斯梅爾，然後與厄薩道別。繼續往北走，可在山頂步道的終點見到靈肯，用空窩面具交換秘密，可得知消滅那些鐵人的辦法及鳳凰石的秘密。續往北進，藉由傳送門前往諸神之牆。



可憐的獅鷲小寶貝終於可以回家了。



諸神之牆戰役

① 建立山腳基地

抵達諸神之牆後，與傳送門附近的守衛談話，得知這一帶被一群名稱艾林娜的盜匪所佔據，想要抵達諸神之牆的峰頂，就得越過他們的領地。事不宜遲，應該在山腳下的精靈紀念碑建立基地。營區要建在山腳東側，雖然可以自己栽，但食物卻是山腳下最重要的要件，先生產十單位的基本兵，然後往山腳北上，攻下第一座村莊。

感激的村民會分享一些食物，同時也可在該村莊建設獵人公會與糧倉，這裡有幾頭牛可獵。由於盜匪會持續侵襲，先整頓一段時間，直到防禦工事、瞭望塔加一座箭塔建設完畢為止，再往東北，不要冒然上去，找到另一盜匪營地，其內有異樹可採，山腳基地於是建立。



幫助村民就等於幫助自己，可以在這貧瘠的土地上獲得不少資源的助益。

② 矮人遺跡

建立大約 30 單位的部隊，揮軍北上。可在西側找到一盜匪營地，攻破後和當地鐵匠約翰．高達談話，他會送主角 750 單位的鐵與一寄閘門的鑰匙。閘門通往矮人遺跡。遺跡內應有盡有，建築物一應俱全，只需要派駐矮人工人至各建築物內即可立刻開張。此時先派兵守住山路，矮人基地趕緊開挖鐵礦等資源，並生產精靈與矮人的高級兵種，直到部隊成長至 50 人以上為止。接下來一口氣攻頂即可。只要调兵得當，應該只要稍微補充一些傷亡就可以直接衝至目標地點。



熱血主角再度對一名受苦受難的 NPC 伸出援手。

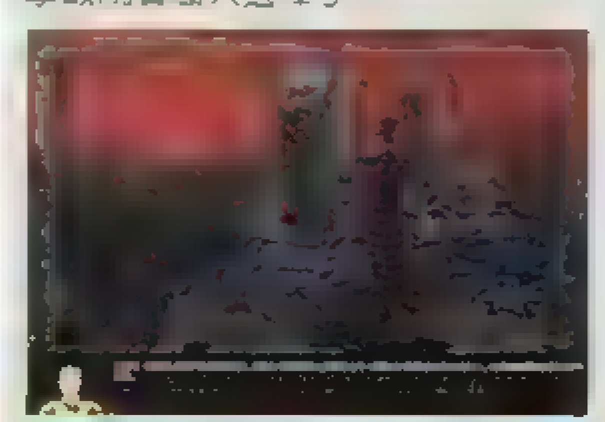
③ 前往木蘭迪爾

抵達終點後，可從盜匪手中救出一名書記官，他表示有個工藝品碎片被他藏在矮人礦坑附近。返回矮人遺跡，西側有個隱密的山道，入內後可在一棵樹旁找到春舞的碎片。接下來就利用山頂的傳送門前往木蘭迪爾吧！

木蘭迪爾戰役

本戰役無法生產軍隊，是純粹的角色扮演戰，請在英雄紀念碑召喚出最強的五名戰士一同出擊吧！先沿路到北邊的守護者處（地圖上會顯示），與守護者談話。他表示，想要得到鳳凰石，就必須先帶來四個祖傳碎片，而主角已經獲得其中之一「春舞的碎片」，將它交給他吧！然後依照指示，循路往西走，可在西北邊找到前往法隆斯雷爾的傳送門。穿過傳送門即可完成此一戰役。

必須注意的是，沿路有許多「受詛咒的守護者」，他們會石化敵人、還會召喚石像鬼，是絕對打不贏的敵人，請利用時間差避開他們的巡邏路線。其餘怪物和寶箱則算是本關的額外獎賞，要不要花時間拿取就看個人選擇了。



別幻想可以跟這個怪物對抗，至少畫者 17 級的英雄辦不到！

法隆斯霍普戰役

① 建立獸人基地

一入此地，便發現這裡和諸神之禍一樣，陷入紅袍軍團與荊棘狼之間的鬥爭之中。知曉碎片下落的人「強．法隆」就在地圖中間的山丘上。與他談話後，得知夏風之碎片已經落入惡龍法米爾的手上，秋暮之碎片則為一名精靈法師所持有，她現在是荊棘狼首領的俘虜。目前利用山丘旁的獸人紀念碑展開建國大業。必須注意的是，紅袍雖為我方同盟，但他們看到醜陋的獸人時也是殺無赦，我方亦然。所以請控制好手上的「朋友」，千萬不要讓他們跑到人類的村莊裡。建設好基地後，生產大約20單位的部隊，先掃蕩東北方的荊棘狼營地。接下來陸續增兵至30單位，再拔掉西南與東南的荊棘狼營地。



中立商人法隆是重要的情報來源。

② 取得秋暮之碎片

可以在西南的第二座荊棘狼營地裡找到一名叫做塞斯的戰俘，與他談話。塞斯是一名刺客，他表示他可以用計騙出所有荊棘狼守軍，但必須為他找到紅袍軍團匕首與荊棘狼精兵盔甲。紅袍軍團匕首可以在西南側第一座荊棘狼營地旁的屍體上找到。接下來沿路繼續前進，可在西南第二座荊棘狼營地的敵人身上找到精兵盔甲。

將匕首與盔甲交給塞斯，他便會潛入荊棘狼大本營，刺殺荊棘狼首領。荊棘狼大軍會因憤怒湧出大本營，趁這個好時機直取他們的基地！摧毀荊棘狼基地後，解救精靈俘虜宇羅首．冬風與她的矮人密友，她會告訴主角「秋暮之碎片」就藏在獸人基地東方不遠處的樹環之內。回到獸人基地，往東走便可看到三棵樹呈星形包圍一顆巨石，點擊巨石便可取得秋暮之碎片。但別忘了還要解決這之解放的守護者喔！



西北方的小龍穴藏了不少可以掠奪的寶物。

③ 取得夏風之碎片

解決完騷擾不休的荊棘狼之後，該是往北探險的時刻了。率領大軍從基地左上路往北，便可抵達一個被龍所盤據的山谷。位居中央、被人跡包圍的就是法米爾，殺了牠便可取得夏風之碎片。這裡有個要注意的地方是，或許由於火焰的特效太過誇張，導致筆者每玩必當，唯一解決方法就是「不要看」這個畫面，把部隊拉過去，讓他們去決個你死我活，再拉來直接開就比較不容易當機了。



真正的挑戰－－巨龍出現了！

取得三個碎片後，到中央的法米石送上大聖庭的聖殿，將碎片交給守護者，然後接著去大裂谷尋找最後一個碎片。大裂谷傳送門就在大聖庭的東邊。

小秘訣

a．西南第二座荊棘狼營地裡的寶箱中有獸人戰士的設計藍圖，北方龍之谷的寶箱裡可找到11級巨魔工人雕石，大聖庭旁的大裂谷傳送門旁可找到若干基本巨魔設計藍圖與獸人鬥士等設計藍圖。

大裂谷戰役

① 摧毀三座惡魔之門

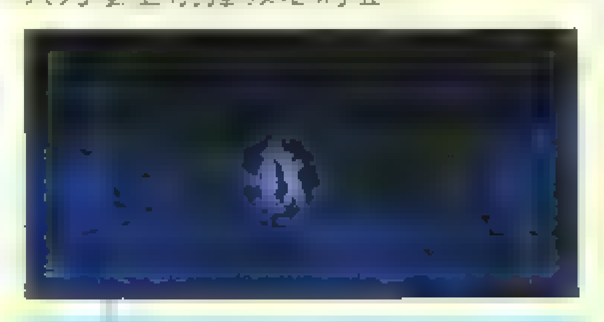
進入大裂谷，就看到持有碎片的塔莉亞正要踏入惡魔肆虐的荒原，根本無視主角在她背後的呼喚。只留下一句：「有本事就追上來吧！」於是主角摸摸鼻子到西邊獸人紀念碑處（被樹叢圍住，要仔細找一下）展開基地建設的工作。由於敵人很快就會摸到這一帶，所以必須守住西側的唯一出入口。待兵力達40人左右，便可沿裂縫山谷往西挺進。途中會遇到一山坡路往南，其上有三座惡魔之門，會源源不絕的生出怪物騷擾主角的基地，還是斬草除根為先。必須注意的是，如果動作太慢，這些惡魔之門生出的惡魔會越來越多、也越來越難對付，所以請記得事不宜遲。



其實不管惡魔之門也沒差，但後果就是越來越難以防禦的攻勢。

② 追上塔莉亞的足跡

解決惡魔之門的難題後，大裂谷「底部」就沒什麼危機了。可以試著從山路往北上，挑戰那些超強的惡魔，可找到一個支線任務物品「永恆之火」。但遇到兩次全軍覆沒實在是可以預期的。如果只想要解決主線任務，沿裂谷底部往東，只要有「永恆之火」的火焰，便可輕鬆地抵達東側，與塔莉亞談話，她會讚賞主角的能力，隨後便隻身挑戰大惡魔巴拉蝕，但沒想到自傲的她一下子就落敗了，立刻帶著全部兵力衝上前援救塔莉亞！



過於自信的塔莉亞將面對失敗的苦果。

3 護送塔莉亞

殺死厄拉薩後，塔莉亞會表示她現在虛弱不堪，希望主角能護送她回返大裂谷西部。但沒想到此時惡魔傾巢而出，毀了在西部的基地。立刻利用東部的巨魔紀念碑展開中興復國的工作吧！惡魔大軍退去後，裂谷底部的防禦並不會太過誇張，所以只要有些基本兵力，加上利用英雄紀念碑召喚出來的英雄，便足以保護塔莉亞穿過裂谷底部，抵達西部後，與塔莉亞談話，她會把最後一個碎片交給你。

返回木蘭卓爾的冥殿區，先用一旁的英雄紀念碑召喚出英雄，然後將碎片交給守護者。但沒想到守護者竟然就是陰險的法師梅克蘭，他騙走四個碎片組成的工藝品後，便帶著鳳凰石離開了！立刻帶領英雄追擊梅克蘭，阻擋的敵人一律殺無赦。最後可在[redacted]上找到跪地求饒的梅克蘭，取得他身上的鳳凰石後，返回艾蒼城述職。沒想到薩塔裏斯竟然已經前往冰霜沼澤開戰，主角只好趕緊利用一旁的界限石飛到冰霜沼澤。



最後的決戰將面對梅克蘭的「多重影分身」！

重返冰霜沼澤戰役

1 與厄利亞斯談話

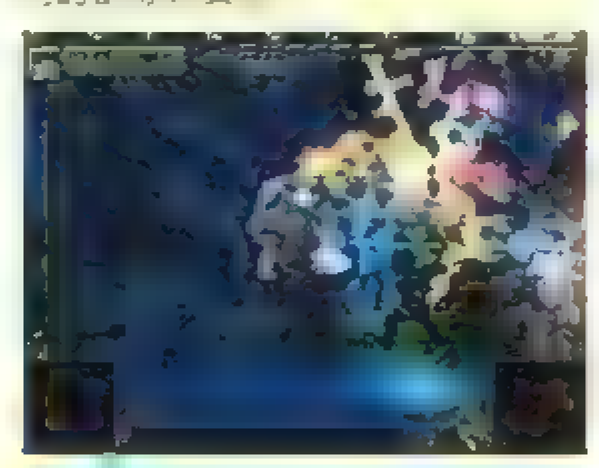
重返冰霜沼澤後，先沿路找到英雄紀念碑，然後召喚出最強的五名英雄。接下來循山路往東走，會發現滿地都是騎士團成員的屍體與鮮血。繞了一圈後，可以找到厄利亞斯，他表示騎士團已經全滅，薩塔裏斯也被刀刃軍所俘虜。想要挽回頹勢，似乎得靠黑暗精靈的力量才行。與一旁的黑暗精靈談話，也會告訴主角此地藏有黑暗精靈的符石，不過卻被危險的冰精靈守護。



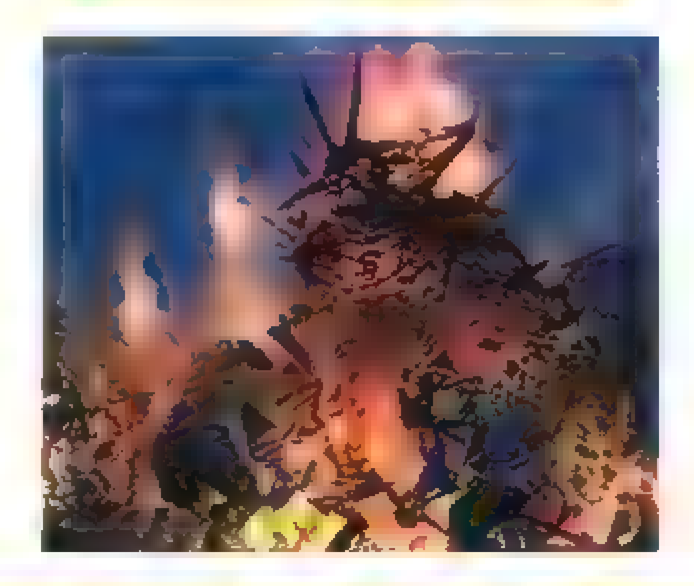
刀刃軍再度出現攪局。

2 摧毀冰元素節點

要取得黑暗精靈符石與建築物設計藍圖，就必須打敗東方山頂上的冰精靈。為此，主角一行人先行往東方山路前進，於該處的敵人還會建設基地，資源都分布在地圖各處，立刻派工人進行開挖，並生產基本兵力。共有三股勢力會不斷騷擾兵力，其一是基地西北不遠處的綠龍，只要英雄出馬就能解決。接下來，守住山腰道路中央的一方勢力敵人的騷擾。待軍隊達40單位以後，揮軍北上，可在半山腰處找到第二股勢力「冰元素」。這裡的冰元素並不好惹，請小心對付。擊敗冰元素後，摧毀冰元素節點，便可終止第二股勢力的影響，並取得一張設計藍圖。此外，山腰處可找到巨魔紀念碑，可視情況運用它們的軍隊與資源。



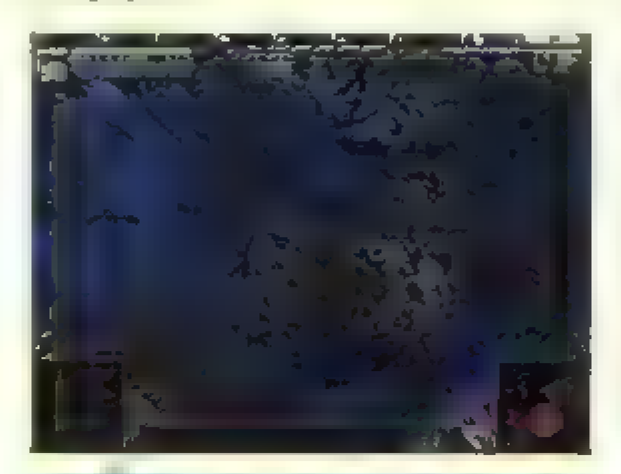
由於筆者練的是冰系法師，遇上這些冰元素可真是英雄無用武之地。



3 消滅冰精靈

生產40～50單位部隊，盡量以遠程為主，然後沿山路往北推進，路上敵人並不難對付，但是城鎮內的守軍數量就很嚇人了，務必一步一步慢慢地推進，如果有法術的話，就更容易了。只要不躁進與持續補充兵源，攻下冰精靈城鎮應該也是指日可待。可在城鎮外與內各取得一張設計藍圖，最後攻擊冰精靈後面的冰霜怪物，這裡的敵人非常、非常強悍，請一點一點的蠶食鯨吞，最好的情況是配合法術。

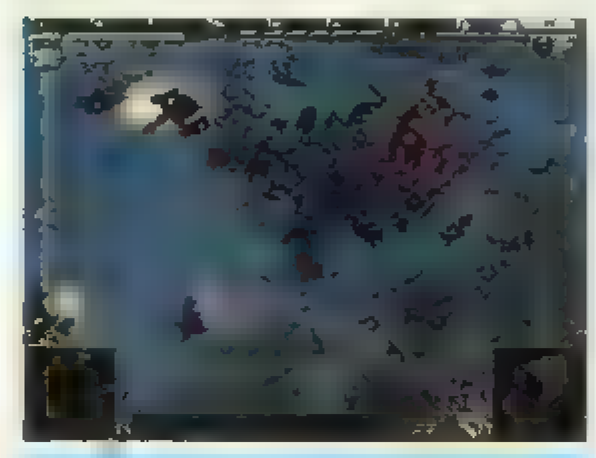
只打個兩三隻就好了……不然必定全軍覆沒的下場！最後推倒山凹處的超巨級敵人，取得黑暗精靈工人的符石。



雖然是危險的敵人，但不得不[redacted]

4 輕取山丘巨人

回到巨魔紀念碑附近，可找到一條通往山丘巨人盤據之處，其實這裡是最好打的一部分，為何留到最後？因為他們最無害，不會派兵騷擾。接下來只要用少許兵力便可掃蕩整個山丘巨人區域，並取得一整組的設計藍圖。回到諾迪高原的黑暗精靈克雷格處，與他談話，他檢查一下是否蒐集齊全後，便會讓主角經由傳送門前往諾迪高原。



巨人比想像中的要弱，看來「大」不一定好啊。

諸神高原戰役

① 防禦刀刃軍的第一波攻擊

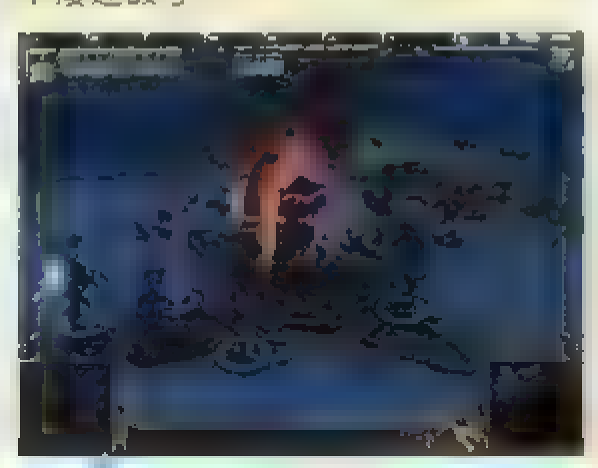
一抵達諸神高原，二刻利用西方不遠處的黑暗精靈紀念碑生產工人開挖石礦，建立主堡總部，然後跟著開挖魔水。只要資源一足夠，就立刻開始建構防禦工事，交錯建設催眠與吸血塔，大略地圍住基地與界限石。刀刃軍在不久後便會發動攻勢，只要砲塔蓋得好，防守應該只是輕鬆的事。



簡直像是在玩《魔獸爭霸三》的Tower Defense！

② 除去霜魔像的干擾

防禦住刀刃軍攻勢後，「二刻」派主角往西南走，盡可能在敵人沒發現的情況下越過一座霜魔像再生節點（再一次強調，迷霧術真的太好用），可在那附近找到一座英雄紀念碑，召喚出最強的五名英雄，並藉由他們破壞附近的兩座霜魔像再生節點。如此一來，就不會再有閒雜人等干擾建設了。

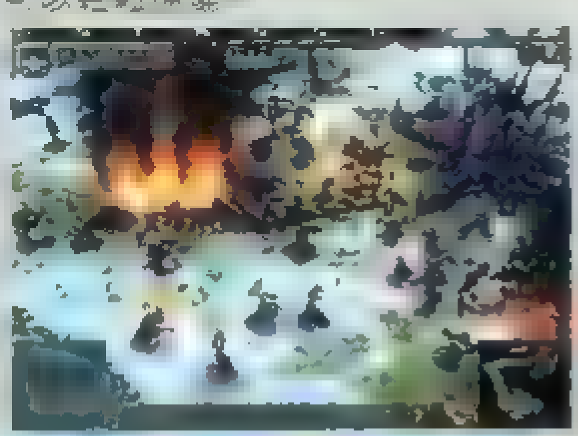


藉助英雄隊伍之力，對付霜魔像並非難事。



③ 掃蕩刀刃軍基地

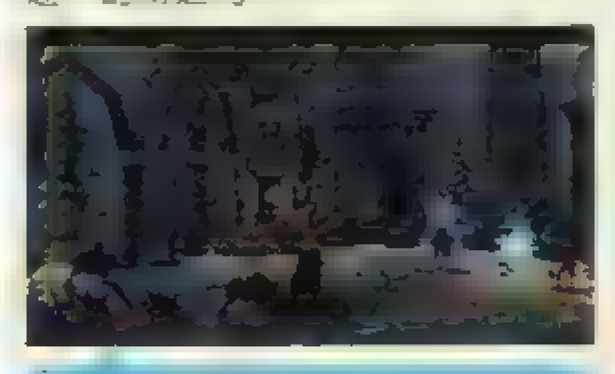
主角一行人往東北走，可發現一座獸人紀念碑。此處除食物外，資源相當充裕，趕快進行營建設的工作，敵人應該不會急著來找麻煩。生產出大約40人的軍隊之後，帶領軍隊出基地往東走，可發現刀刃軍黑塔。先不要攻擊那裡！轉頭往西走，回到先前的英雄紀念碑處，從那裡往東南方向前進才是比較輕鬆的攻略路線。沿路會有很多刀刃軍再生點的守衛者，但由於兵力不強，只要手邊有40個人（甚至可能30個人就夠了），應該可以輕鬆掃蕩。



混搭不同種族的部隊可截長補短

④ 拯救薩塔裏斯

掃蕩完南部山谷後，可在終點附近看到一往南的分岔山路。往右走可抵達通往森林的傳送門。穿過傳送門，殺掉守衛，便可與薩塔裏斯談話。沒想到黑暗尊者再度攪局，不但殺了薩塔裏斯，還奪走主角千辛萬苦得來的魔靈石。幸好厄利亞斯與克雷格即時趕來救援。接下來，從廢墟旁山路往北繞一圈，可抵達通往夜涌穀（應該是夜滴谷？不過這是翻譯的問題）的傳送門。



主角再度中計。

小秘訣

a. 在刀刃軍領主房的寶箱內可找到黑暗精靈武士與馬姿塔的設計藍圖，另外據點的東方不遠處可找到另一座黑暗精靈紀念碑，可以利用來補充兵源。薩塔裏斯附近的三個寶箱內亦有巨魔與黑暗精靈的各種設計藍圖，請記得帶走。

夜涌穀戰役

① 抵達南邊的黑暗精靈城鎮

此地漫遊著25級的刀刃軍捍衛者，算是個頗為難纏的對手，幸好大多零星出現。一路往東方殺過去，遇到吐痰花時記得避開（他們的毒氣一次會損450滴血，唯一的對付方法就是利用不死生物，但如果你不是死靈法師……）。最後會遇到一個岔路，往南邊那條路走。沿路會看到許多艾非人，殺了艾非人，取走他們身上的魔水晶（至少要七個）。最後會抵達黑暗精靈城鎮。向鎮中央的首領借兵，但他會表示資源不足；再談一次話，把七個魔水晶給他，便可獲得黑暗精靈的兵力奧援。

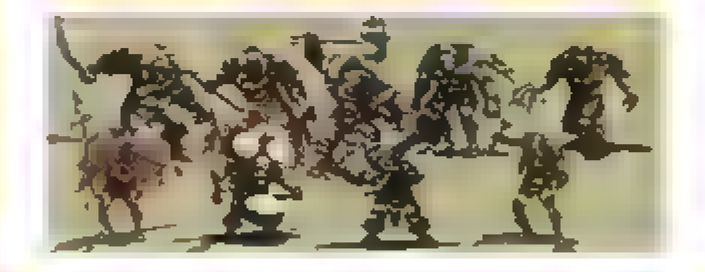
② 前往吹息森林

出黑暗精靈城鎮往東走，遇到岔路時往上走，可發現一座英雄紀念碑。召喚英雄出來，下山路，可在北方不遠處發現一座獅人營地。此時的兵力加上英雄，應該可以解決這座營地的威脅，結束後，繼續往東走。最後可發現黑暗精靈與巨魔的紀念碑，立刻利用紀念碑建設基地。必須注意的是，敵人會從東側山口侵入，請運用手上兵力進行防禦。一旦站穩陣腳，便可開始攻頂。

由於前面幾座營地的守軍不多，只要穩紮穩打，並漸漸地補足兵力，應該都是很輕鬆的事情。打到盡頭處只剩下兩座營地時，可發現一柵欄內囚禁著一名黑暗精靈。與他談話，便可獲得反黑魔法的加持。主角立刻趁著魔法加持還在的情形下，衝回基地，再轉往朝北往下的小路，利用傳送門前往吹息森林（原本能傷害你的黑塔變得無用武之地）。

小秘訣

a. 被囚禁之黑暗精靈身後的寶箱藏了黑暗精靈魔戰士、死靈騎士與所需建築物的設計藍圖。



吹息森林戰役

① 摧毀獅人營地

抵達吹息森林後，先沿路往西，遇到岔路往南，可找到一座界限石，啟動它吧！然後回原路繼續往西，可觸發一段過場動畫。由動畫得知刀刃軍的黑塔雖然很強，但這裡的森林守護者「Bloodclash」（一隻樹人）更強！但它為了守護森林之心而無法到處亂跑。待會再來利用他，先解決此地南側三座與北側五座的獅人營地。

東北方有黑暗精靈紀念碑，但如果英雄夠強，其實不主軍隊反而會比較好打；因為只要一佔據基地，獅人就會開始自動「繁殖」，越生越多，所以建議先試著用主角單打獨鬥看看（筆者個人的 24 級主角是沒有什麼太大的問題），每一座獅人營地裡都有一個寶箱，其中六個營地內的寶箱可以找到各種種族的 15 級工人符石，記得帶走。



主角的冰波術連發便可輕鬆地對付大批敵人

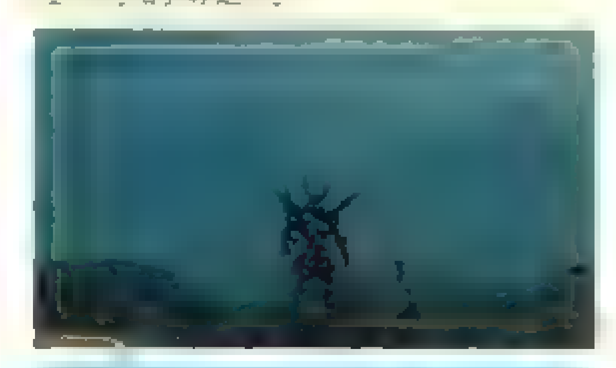
② 利用Bloodclash破壞刀刃軍的基地

刀刃軍盤據在吹息森林的西側，基地內的黑塔是可以毀滅一切的恐怖兵器，唯一能對付它的就是Bloodclash。先回到Bloodclash所在地點，偷走他所守護的森林之心（位於他前方的水池內），他就會氣得追過來要打主角。趁這個機會往西南走，把Bloodclash引到刀刃軍的基地之內，誘使他主動破壞刀刃軍的黑塔！所有黑塔都被破壞之後，將森林之心放回水池內，便可平息Bloodclash的怒氣。接下來，利用刀刃軍基地盡頭的傳送門前往雪洛吧！

雪洛戰役

① 蒐集三個楔子

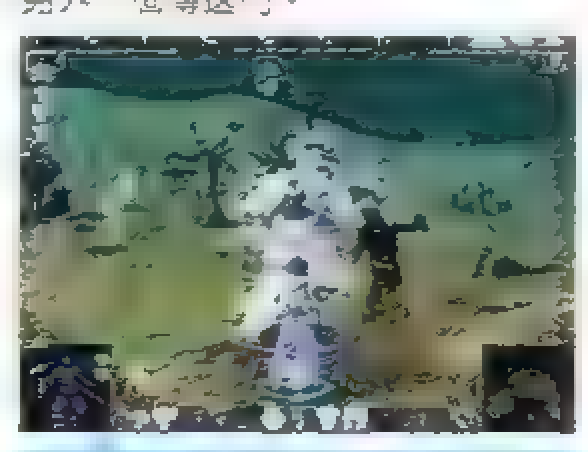
一進入雪洛，就會看到巨魔、獸人、與夜精靈的紀念碑排排坐在一起。和上一關一樣，可以選擇走再紀念碑來打一場大戰，但後果是敵人會變多，也可以選擇利用英雄單打獨鬥，只要英雄夠強的話，東南方山上可找到一群龐形的生物，他身上有個楔子。東邊刀刃軍營地裡的第一手與第二手身上可找到另外兩個楔子。取得楔子後，往東走便可看到一扇門，利用楔子來開門。必須注意的是，如果選擇啟動紀念碑，也請盡量利用快攻的方式完成任務，不然敵人越來越多，就算主角的軍容龐大，也不見得會比較好打。開門後，進入通往下章的傳送門。



魔王的初次露面

② 蒐集兩個半邊八角形鑰匙

抵達平原後，一樣的，可發現矮人、人類、精靈的紀念碑。又再度相同的是，可以選擇用即時戰略的方式決一勝負，也可以由主角玩角色扮演遊戲。不論如何，先往南殺掉惡魂大師，即可取得其中一把鑰匙！不需要殺掉在場的所有怪物，所以只要特別挑出惡魂大師打即可。接下來往西走，可在關門前遇到刀刃軍營地。殺掉「手的第三首長」，便可獲得另外一把鑰匙。將鑰匙合一，開啟關門，便可進入另外一個傳送門。



這個半透明的怪物正是掌握有半邊鑰匙的關鍵人物之一。

③ 再度蒐集楔子

這一次是要用英雄隊伍攻頂了。利用一旁的英雄紀念碑召喚出最強的英雄組合，然後一路往山頂上殺。必須小心一路衝過來的突擊兵，他們會自爆。對肉搏系英雄來說，傷害力有限，但對施法系來說，就相當致命了。一路往上打的過程中，第一個遇到的刀刃軍營地裡可找到第一執政，他的身上握有第一個楔子。接下來還會在路上遇到第二、第三執政，一樣搶走他們身上的楔子。最後來到這條山路上的終點關門。

④ 魔王煉魂者（Soulforger）

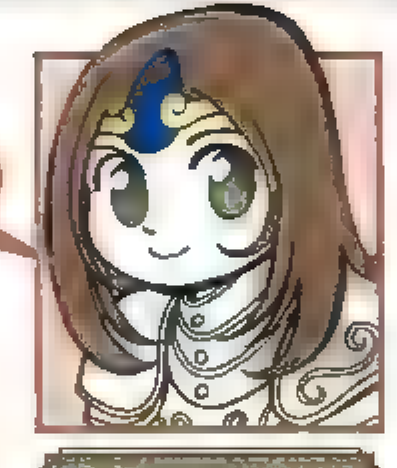
一開門就會遇到蜂擁而來的小兵，但沒關係，那阻擋不了主角破關的決心。衝殺過去後，可在最後關門前看到煉魂者，他是黑暗尊者的手下大將。別管煉魂者和他的手下，先摧毀他們身旁的兩顆闇水晶，不然他們是永遠不會死的。接下來再正式開打。不過煉魂者會復活三次，請做好長期抗戰的心理準備。獲勝後，遊戲會自動切入結局動畫....（不介意的可以繼續往下看）。



這個無奈的背影並不知道自己陷入了多麼荒謬的輪迴。

結局

站在最後關門裡的人竟是年輕時代的魯卡？原來他就是黑暗尊者！他想透過時空門回到過去，掌握會議戰爭的勝利果實，但沒想到，他一回到過去，就自動變成白袍版魯卡。原來這是一個時空矛盾下不會結束的循環，正／邪魔老／少版本的魯卡一直在重複的時空中互相牽扯而不自知，而主角一直以來的努力形同兒戲。看來只有等資料片才能解開這個死結了。



帶領凱特的奇妙冒險

西伯利亞 流程攻略

前言

《西伯利亞》雖在台灣已有很多玩家玩過的大作，在中文化後，降低了很多遊戲過程中的阻力，玩起來彷彿正在閱讀一部美麗的小說或電子書，但其中某些謎題的設計仍讓人想破頭。

在閱讀這篇攻略之前，先給玩家一些建議

1) 先試著思考解謎或搜尋，遇到極大困難處再參考攻略，體會完整解謎樂趣。
2) 留意遊戲中與每個人物的對話，因為大部分的對話中都埋藏著伏筆，都關係到接下來劇情的發展和解謎。
3) 遊戲過程中，用滑鼠細心搜尋四周，別放過任何角落，因為重要道具往往藏在不起眼的地方。
4) 本攻略分作故事(為了故事發展完整性)、解謎(提醒會遇到的謎題)、物品(供玩家對照，以防漏拿)、備註(補其不足)四部份陳述，讓玩家能夠輕鬆愉快的進行《西伯利亞》。

一 凡納迪蘭小鎮



前述

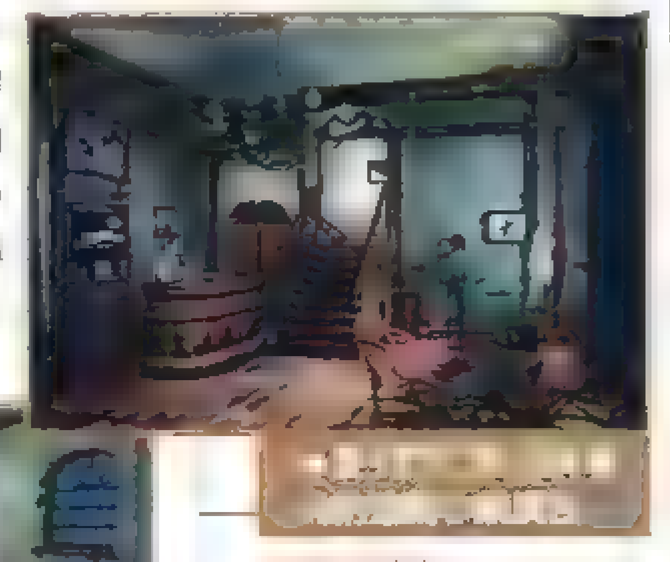
一個在阿爾卑斯山的奇妙小鎮，其中以弗拉伯格家族的精密玩具和自動機製造聞名全球，這個持續了八百多年、代代傳承的奇妙工業，製造出不少奇蹟，也難怪環球玩具這間跨國大公司會竭力的想要爭取它。

(一) 凡納迪蘭小鎮哀傷的一天

故事 → 故事從一場淒涼的入殮送葬場面開始，奉命來收購弗拉伯格玩具工廠的律師凱特，在雨中靜靜的看著這一幕奇妙的景致，然後來到鎮上的旅館，到達進入旅館後，才從老闆口中知道，原來是弗拉伯格工廠的主人安娜過世了，因此跟公司老闆商量後，玩具工廠收購之事必須要找鎮上的公證人幫忙解決。

解謎 → A、門口的告示牌

進門後，到門口的告示牌上搜尋，可以得到一份印刷精美的凡納迪蘭小鎮廣告，有關小鎮的歷史和自動人的製造……等等，這份廣告對以後的任務有幫助。



B、角落的莫莫

角落有個叫莫莫的小男孩，過去交談，莫莫不太理會凱特，但一直提到漢斯這個人名。

C、叫喚旅館老闆

到櫃檯查看，發現桌上有個精巧的敲鈴人偶，撿起人偶右邊的鑰匙，插入人偶背上發動，按下左邊紅色按鈕，人偶就會敲鈴叫喚老闆了。



D、與老闆交談：

與老闆交談得知住六號房後，到門口手提箱處試著提起，發現太重，再回去跟老闆求助(幫助選項)，老闆就會幫忙提行李，莫莫這時離開，在座位附近還落東西，老闆帶領凱特進入房間，交談中知道工廠主人安娜過世的消息。





E、開始處理業務：

老闆離開後，到床邊小桌上拿到傳真文件1，拿起行動電話用按上下鍵找到辦公室電話，按SEND撥出就可與老闆梅森對談，告知安娜過世的消息後，梅森要凱特去尋找公證人，並接收第二份傳真文件。

F、傳真文件2：

下樓去找旅館老闆交談（任務選項），老闆會給傳真文件2，閒聊中知道只可稱這鎮的機器人為"自動人"。



G、遺落的齒輪：

與旅館老闆說完話後，到之前莫莫待的角落去搜尋他掉落的東西，在地上和桌上各找到兩個齒輪。





尋找公證人

故事 → 由於玩具工廠主人安娜的過世，凱特只好拿著公司的傳真文件2，去尋找鎮上的公證人處理併購的事宜，然而公證人手裡安娜的遺書，卻提到安娜的弟弟漢斯未死的消息，使得整件事情變得複雜起來。為了完成併購手續，凱特只能去確認漢斯的生死，以達成任務。

解謎 → A、尋找公證人

走出旅館門後向左邊走，會遇到麵包師傅，有時間的話可以閒聊，繼續走就會找到公證人辦公室，記得撿起大門外左邊椅子上的凡納迪蘭報，上面記載了安娜的死訊。



B、構造精緻的看信玩偶：

走進門口，發現看信玩偶，拿出傳真文件2交到玩偶的手上，拉下右邊的拉桿就會開始運作，公證人也會在辦公室裡透過玩偶閱讀文件，然後大門就會自動打開了。



C、安娜的遺書

走進辦公室，往裡走打開公證人房間的門，開始交談，公證人梅琴．艾福特會交給凱特一封安娜的遺書，裡面提到工廠的另一個繼承人—漢斯未死的消息。公證人提醒凱特教堂墓園可能有玄機，並告訴她接待室裡有工廠的鑰匙。凱特離開梅琴的房間，到大門邊的衣架下可找到弗拉伯格工廠鑰匙。





教堂墓園尋蹤

故事 → 凱特到了鎮上的教堂墓園去確認漢斯的生死，然而卻在牧師的房間裡找到了當時主持漢斯葬禮的牧師所遺留的懺悔信，也在弗拉伯格墓園裡發現並沒有漢斯的遺體，這下漢斯活著的事實已經很明顯了，只能想辦法去找到漢斯，讓他簽署同意併購文件了。

解謎 → A、找尋教堂：

離開公證人辦公室向右邊走，會接到男友丹恩的電話，凱特提到她無法赴歐伯斯之約。繼續直走會遇到坐在椅子上的老人，若有時間的話可以閒聊兩句，經過小橋，繼續走到底就會看到教堂大門了。走進教堂大門，會接到老闆梅森的電話，凱特告知漢斯生死未卜的消息後，梅森用很糟的語氣要凱特一定得要完成任務。



B、牧師的房間：

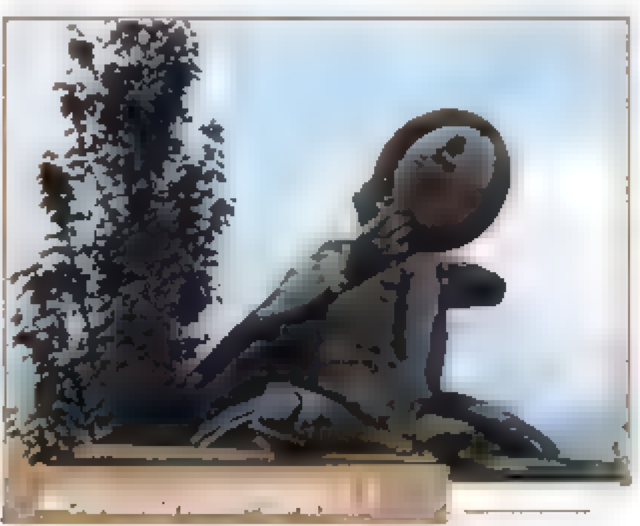
往右邊小路走到底發現一道門，打開門發現祭壇，搜尋祭壇牆上的十字架，點選頂端移動十字架，得到衣櫃的鑰匙。用鑰匙打開左邊角落的衣櫃，第一層抽屜找到紅色打孔卡，第二層找到紫色打孔卡，第三層只打開一半，需轉動右邊的轉輪，才可裡面的暗層，可得到弗拉伯格墓園鑰匙和牧師的懺悔書，第四層可得到綠色打孔卡，第五層可得到藍色打孔卡。





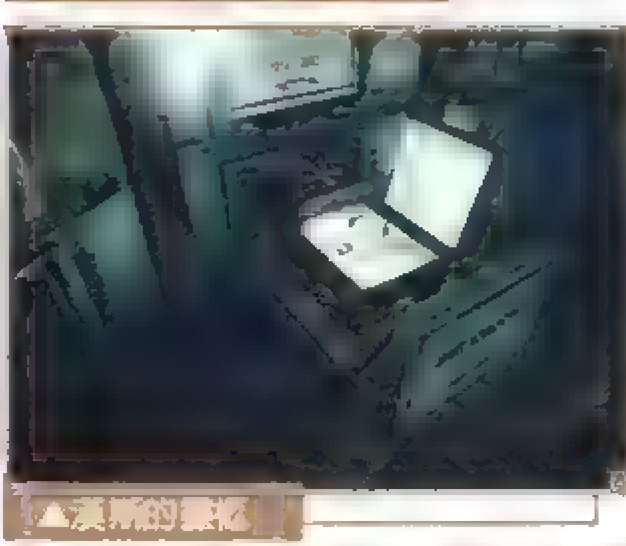
C、高塔上的奏樂玩偶：

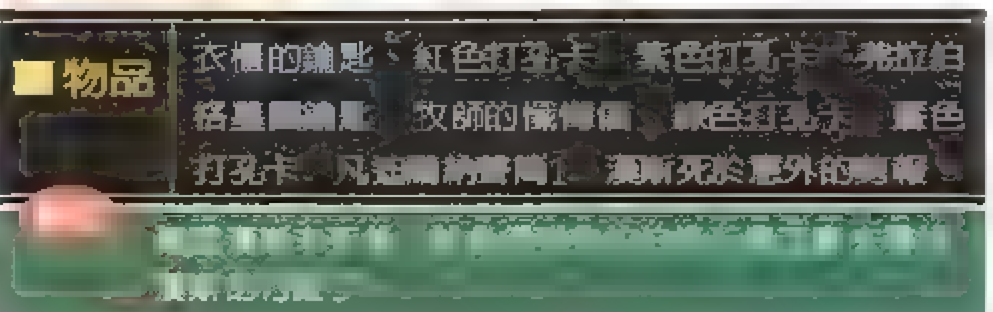
離開牧師的房間，來到同一條路上的升降梯裝置，調查後發現牆上的控制面板少了四個齒輪，拿出之前桑桑遺落的齒輪對照放上，拉動右邊拉桿，升降梯就開始運作了，登上升降梯，到達教堂高塔頂端，發現奏樂玩偶，將四張卡片放入都會奏出不一樣的音樂：紅色-平安夜藍色－結婚進行曲綠色－悠揚[illegible]紫色是安魂曲，這時會播放哀傷的動畫，也唯有這段音樂能開啟弗拉伯格墓地。



D、弗拉伯格墓園：

離開高塔，直走會找到弗拉伯格墓園，將弗拉伯格墓園鑰匙放入墓園上方玩偶垂下的帽子裡，就可開啟墓園大門。進入墓園，拉出漢斯的靈柩，發現裡面只放一個凡迪蘭納警筒1和漢斯死於意外的剪報。


▲漢斯的靈柩


■物品 衣櫃的鑰匙、紅色打孔卡、紫色打孔卡、弗拉伯格墓園鑰匙、牧師的懺悔信、綠色打孔卡、藍色打孔卡、凡迪蘭納警筒1、漢斯死於意外的剪報

四、工廠尋秘

故事 → 為了找上漢斯，毫無頭緒的凱特只好到弗拉伯格工廠尋找任何相關的線索。

解謎 → A、找尋工廠

離開教堂後，往旅館的方向走，在過旅館不遠處的右邊牆上發現工廠大門，大門的位置有點不明顯，所以要細心找一下。調查大門，將之前在公證人接待室找到的弗拉伯格工廠鑰匙放入門上方玩偶，轉動下方發條，拉動右方拉桿，大門就開了，此時呈現眼前的是令人眼花撩亂的四岔路。





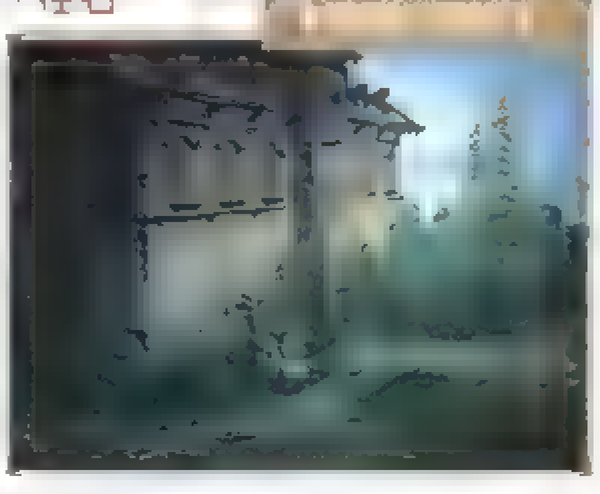
■物品 無

五、往右－安娜的住宅

故事 → 凱特選擇往四岔路的右邊走，來到安娜的住宅，在閣樓裡，凱特發現安娜的日記，記載了當時漢斯的意外和他離開的事情，也再度遇到莫莫。

解謎 → A、往右

選擇四岔路最右邊的路直走會來到安娜的住宅，住宅大門無法打開，於是往右邊小徑走去，會看到沒有鑰匙的升降梯子裝置。往後方花園迷宮走去，會看到園丁太太，若有時間的話可以閒聊兩句，朝迷宮大門走去，進了門的右手邊有沒有水的小水池，在裡面找到梯子鑰匙，回去啟動升降梯子裝置，就可以順著梯子爬到安娜的閣樓了。



西伯利亞

B、安娜的閣樓：



進入安娜的閣樓，在左邊的書桌裡可找到安娜的日記和墨水瓶，在左邊的角落裡非常漆黑，必須打開上方的燈泡照明，這時會聽到莫莫進來閣樓的聲音。

C、畫長毛象



莫莫要求以畫長毛象圖作為透露秘密的交換，從莫莫手上取過紙筆，回到點亮燈的角落，檢查右邊牆上會發現長毛象雕刻，取出紙筆拓印，會得到長毛象的圖，將圖交給莫莫，莫莫會指示凱特跟著他走。

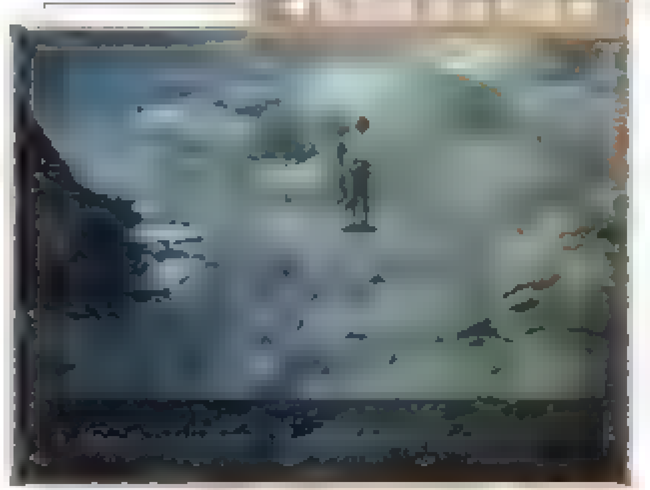


六 山洞的秘密

故事 → 凱特在莫莫的帶領下找到當時漢斯失事的山洞，拿到神秘長毛象玩偶。

解謎 →

A、進入森林



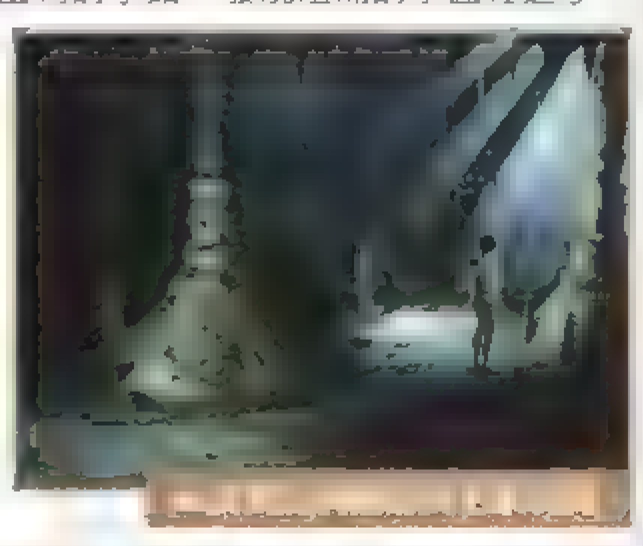
跟著莫莫經過街道來到小柵門前，莫莫會開啟柵門，再跟著莫莫進入後方森林，經過小橋、落葉平台、階梯、小徑、木橋、小船...後，會看到莫莫在大石頭上等著。莫莫說長毛象玩偶在洞穴中，往莫莫左邊小路走去發現溪水阻隔了前進的路。

B、水閘：

回到莫莫站立處，往右邊走上台階會發現水閘，凱特試了推不動，回去請莫莫幫忙（幫助選項），結果莫莫因為力氣太大將操作桿弄斷了，撿起壞掉的操作桿找尋其他替代物，回到之前經過的小船邊，用壞掉的操作桿將船槳撥近，再去找莫莫幫忙撿船槳，莫莫撿起船槳後，要再去找莫莫幫忙推動水閘，莫莫用船槳代替操作桿，這次成功的打開水閘，將水導出了。

C、發現長毛象玩偶

來到通往山洞的小路，發現阻隔的水已經退了，於是前進山洞搜尋，在山洞中四處找找會找到長毛象玩偶。離開山洞後，會接到同事奧莉維雅的電話，表達關切。



物品 壞掉的操作桿、長毛象玩偶

打開水閘要來回數趟，需要一點耐心

七 往左上－送原料的平台

故事 → 離開森林後，再要前往工廠驗證，這次選擇四岔路左上的路前進，來到工廠送原料的平台。

解謎 → A、運送原料

回到工廠的四岔路，選擇左上的路進入，會來到工廠送原料的平台，在右邊的柱子上會發現拉桿，拉動拉桿，就會有巨大的鉗子將平台上的鐵桶運送入工廠。



物品 無

八 往左－玩具工廠

故事 → 選擇四岔路的左邊走去，會到達玩具工廠，在工廠中會遇到駕駛機械火車的自動人奧斯卡，也會在安娜的辦公室中發現漢斯的蹤跡。

解謎 → A、自動人奧斯卡：

回到四岔路口，走左邊的道路，進入玩具工廠後往左邊直走，會接到母親的電話，電話裡提到了蘇俄歌劇歌手去蘭克（這在未來會很關鍵），說完電話發現之前在原料平台送出的鐵桶已經送來了，啟動右邊的搬運裝置將鐵桶送到生產線後，打開角落的門進入，發現有

個自動人被吊在上空，繞到自動人後方轉動繩索將自動人放下，交談後知道自動人叫做奧斯卡，是駕駛機械火車的自動人，提到工廠計畫書在安娜的辦公室裡，也提到自動人是有靈魂有思想的。



B、幫奧斯卡製造腳

奧斯卡說它需要雙腳，請凱特幫忙製造，並交給凱特生產卡。離開奧斯卡，往工廠大門的右邊直走，走到底找到角落的一扇門進入，找到工廠的動力間，拉動右方鏈鎖啟動動力，再拉動左方拉桿接上動力。離開動力間，爬上工廠大門左邊的金屬樓梯，直上二樓生產控制室，檢查控制面板，將奧斯卡的生產卡插入，拉動左方拉桿選擇木料，選擇土黃色的烏木（在旅館拿到由凡納曲爾小鎮廣告裡有提到最高級的機器人都選用此原料），打開最右下3號開關，拉動右邊的拉桿就可以製造出奧斯卡的腳了。到生產線上領奧斯卡的腳，交給奧斯卡後，奧斯卡就會說要去開火車走掉了。

C、安娜的辦公室：

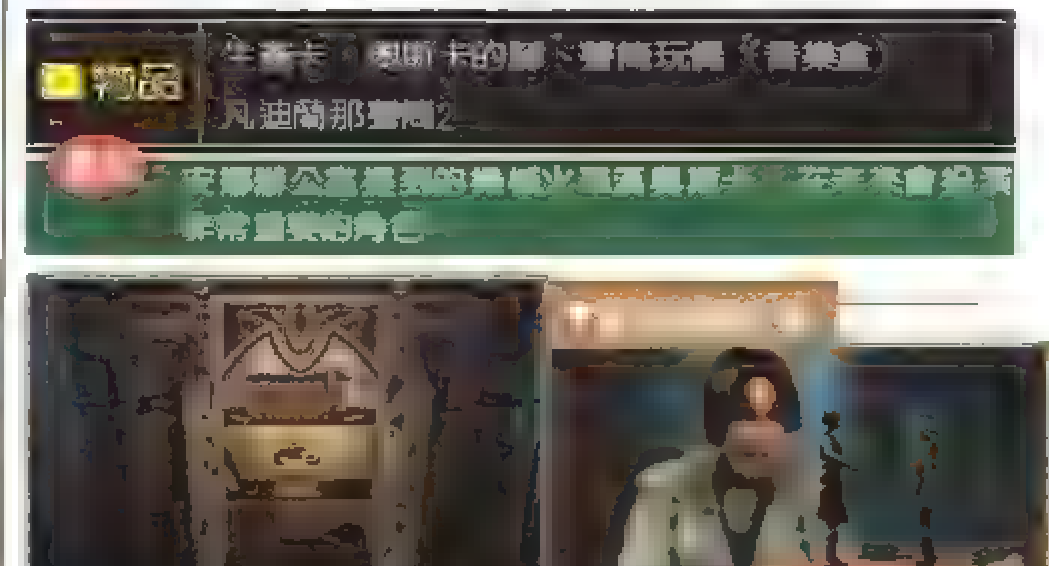


火車設計圖

爬上工廠大門左邊的金屬樓梯，直上二樓，在二樓右邊找到辦公室的門（不太明顯），進入後往右找到辦公桌，查看桌上文件，看到一封給漢斯的信，提到機械火車和奧斯卡的建造，還有機械火車結構圖、帳款催繳信和供購案的資料，檢查牆邊的書櫃，推動書櫃最上層由右數來第一本書，可以轉動第二層書櫃暗層，出現安娜的日記裡提到的聲筒玩偶（音樂盒）和凡迪蘭那聲筒2，將之前找到的聲筒1擺入會播放音樂，將凡迪蘭那聲筒2擺入，音樂盒上方的人偶會開始出現動作和對話，敘述漢斯發生意外的經過。

物品	生產卡、奧斯卡的腳、聲筒玩偶（音樂盒）、凡迪蘭那聲筒2

安娜辦公室提到的機械火車與奧斯卡，在未來會扮演非常重要的角色



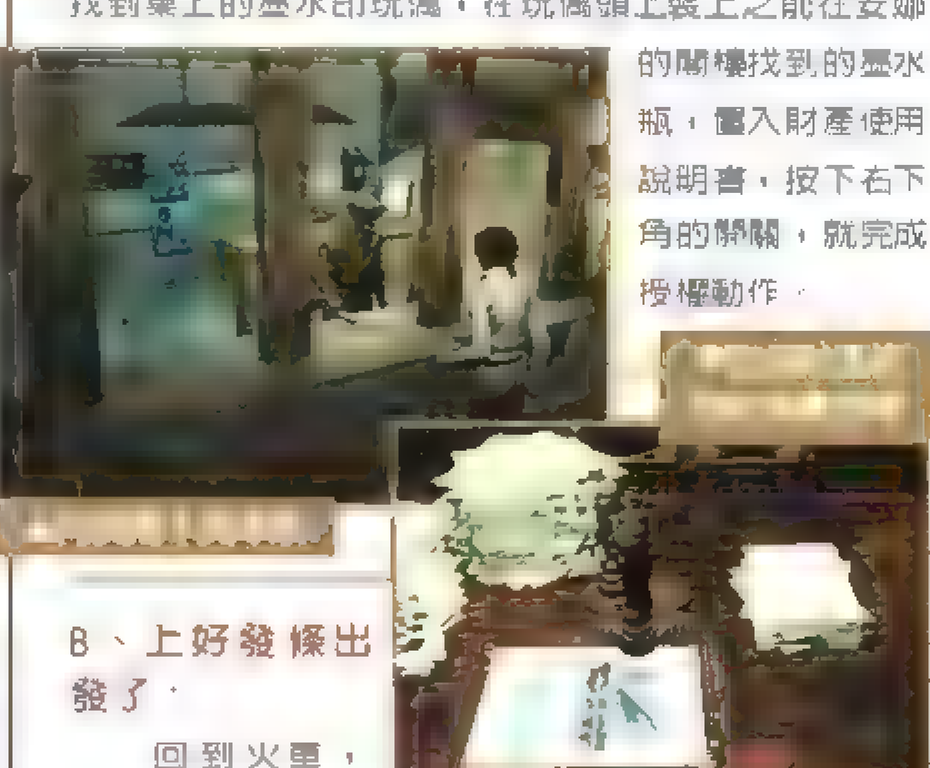
九 往右上－火車站．．火車之旅開始

故事 綜合各項證據，凱特推測漢斯應該還在北方的西伯利亞，而機械火車應該可以將她帶到漢斯的身邊，於是登上火車，開始了不可思議之旅

解謎

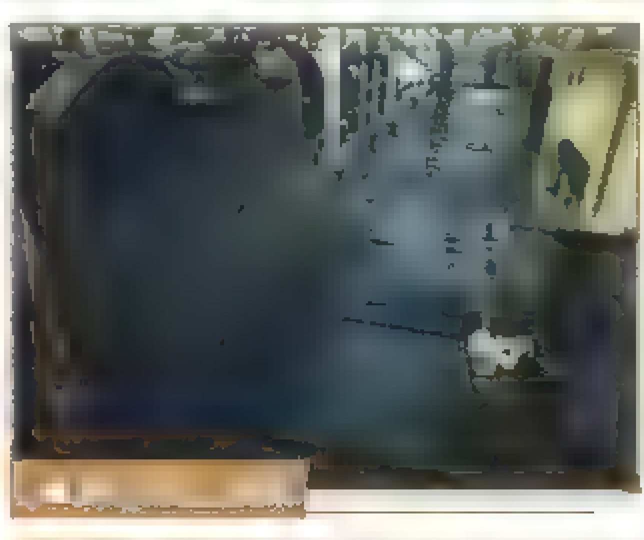
A、取得搭乘火車的授權

回到四叉路，選擇右上的路直走，來到火車站，登上火車進入內部，發現奧斯卡，奧斯卡說凱特是他的第一個乘客，要求凱特購買車票，就走出去了。來到火車外的售票亭，售票員依舊是奧斯卡，跟他購買機械鐵路火車票後，也得到一張財產使用說明書。再度回到火車上要求奧斯卡開車，奧斯卡卻說財產使用說明書需取得授權。離開火車，直奔公證人辦公室，找到桌上的墨水印玩偶，在玩偶頭上裝上之前在安娜的閣樓找到的墨水瓶，放入財產使用說明書，按下右下角的開關，就完成授權動作。



B、上好發條出發了

回到火車，火車車廂過道的另一邊月台，找到幫火車上發條的機器，轉動輪軸，再拉動拉桿，機器就會自動幫火車上發條，回到火車上正要開門進入時，接到男友丹恩的電話，叫凱特快點回家。進入車內，走往裡面的陳列室，將聲筒玩偶（音樂盒）裝在中間的柱子上，將長毛象娃娃放在右邊的桌子上，將兩個聲筒放在陳列架上，走到奧斯卡的身邊，將火車票和授權的財產使用說明書交給奧斯卡，總算奧斯卡同意開車了。



物品	機械鐵路火車票、財產使用說明書

火車行駛的動畫非常漂亮

西伯利亞

二 巴洛克斯塔大學

前述

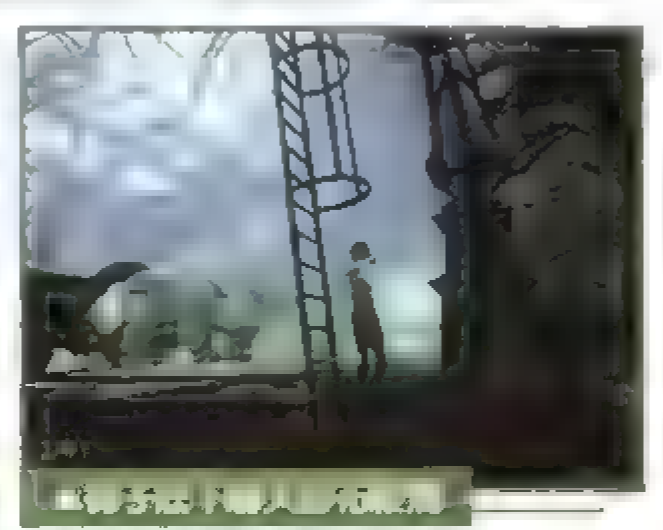
這是一個大學城，凱特的火車所停的車站充滿著鳥叫聲和綠意盎然的植物，而在大學建築裡，更裝飾著許多長毛象的骨骼。在這一關裡，玩家為了付給站員不斷的來回奔波，需要多一點耐心。

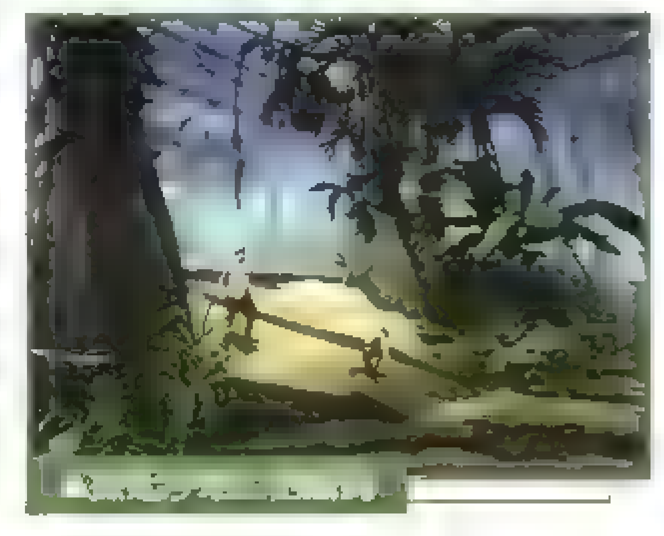
一 火車發條鬆了

故事→ 火車突然在一座充滿鳥鳴、日照充足的漂亮車站停下，奧斯卡說這站是巴洛克斯塔大學，因為火車發條鬆了，要凱特下車去鬆火車上發條。

解謎→ A、尋找發條機：

由火車右邊通道走下，會看到一座鐵梯，但是會被梯子底下奇怪的鳥嚇到，而不敢攀爬。往月台另一邊走去，會看到橋底下有一條綠意盎然的道路，走到底發現有一座鐵門，但不能開，轉身回去走上橋，走到橋中間走左邊的階梯下去，直走來到類似沙地的地方，會遇到站長；攀談一會後，得知盤據鐵梯底部的鳥兒叫做布穀鳥，而且知道之前都是用機械老鷹驅趕鳥兒，撿起站長前方沙地上的鉤子後，往月台的另一端走，直走經過火車頭，會看到河岸邊傾圮的建築，再直走到路底會看到一到圍牆，旁邊有類似上發條機的東西，但無法過去。





B、院長的口訊：



轉身走回車頭，奧斯卡呼喚凱特說有話要說，回火車上與奧斯卡交談，原來是巴洛克斯塔大學有重要人物要見凱特。

■物品 鉤子

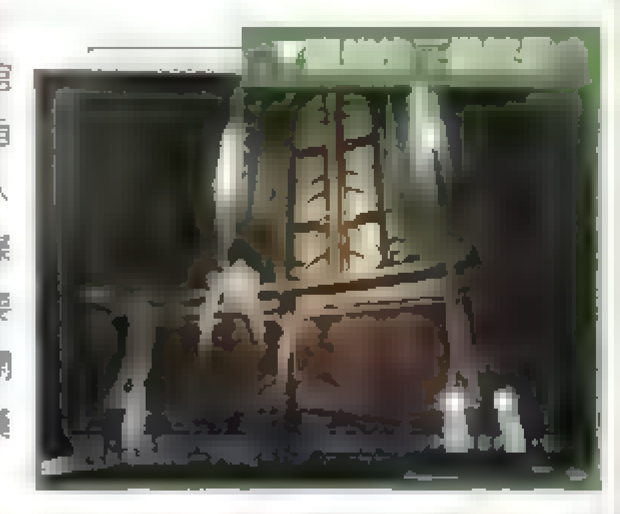
二 大學院長的命令

故事→ 接到奧斯卡通知說大學院長要接見的凱特，趕忙前往大學裡看看發生了什麼事情。其中還經過大學的圖書館，找到兩本深具參考價值的書，找到院長後，得知院長要來找她的目的是希望她趕快把火車駛走。

解謎→ A、大學圖書館

走出車站大門前往大學（此大門在凱特未接到重要人物接見口訊前都是關閉的），進入大學後，往左邊通道走，途中會經過一扇門，推門進入得知是大學圖書館，在樓上書架區搜尋會看到一座書梯（不太明顯），爬上後可以拿起由上數來第二層，由右數來第四本書，是一本植物與蘑菇圖解字典（介紹揚卡拉—可拉可增強視力）。走到學生自修區，在右下的桌子上找到一本書，是一本亞美遜探險書（介紹布穀和愛吃的蘇維農葡萄，並提到巴洛克斯塔大學成功繁殖了這種植物）。

B、囉唆的院長



走出圖書館繼續往前走到底有扇門，打開後進入院長辦公室，喋喋不休的三個院長要求凱特快把火車開走，交談中知道漢斯曾待過這裡。



■物品 植物與蘑菇圖解字典、亞美遜探險書

三 駁船夫婦

故事→ 受到院長們的要求，凱特必須要想辦法移走火車，但是火車離上發條的機器還有一大段距離，回到車站後發現駁船夫婦，要求他們幫忙移動火車，死要錢的夫婦卻跟凱特要求金錢交換。

解謎→ A、找到駁船夫婦

步出大學，接到老闆梅森的電話，叫凱特要隨時回報狀況。進入車站大門往右邊直走，下了階梯後會遇到駁船夫婦，請他們幫忙將火車拖到圍牆邊，以100元成交。

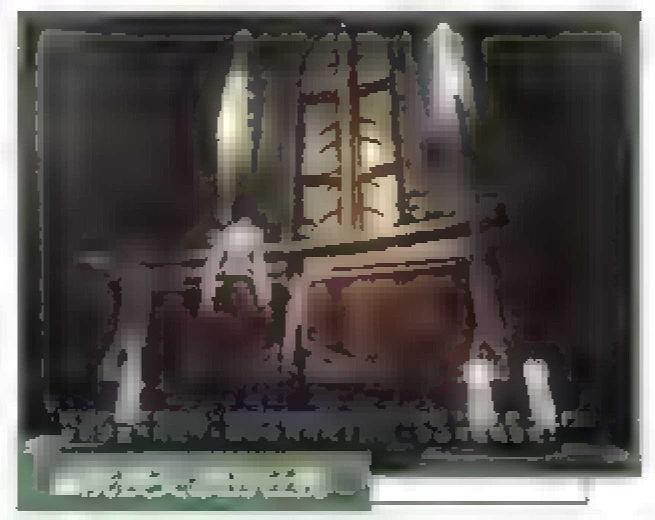


■物品 無

四 院長的任務

故事 身上沒有錢的凱特，只好硬著頭皮回去跟院長們請求幫忙，院長們承諾如果凱特修好中庭的音樂台就給報酬。但是當凱特檢查音樂台時，卻發現門上有個奇怪的平衡裝置，必須要找一個等重的物品放上才可打開門，為了修好音樂台，凱特四處奔波的問院長、魔斯教授、站長，才完成任務

解謎

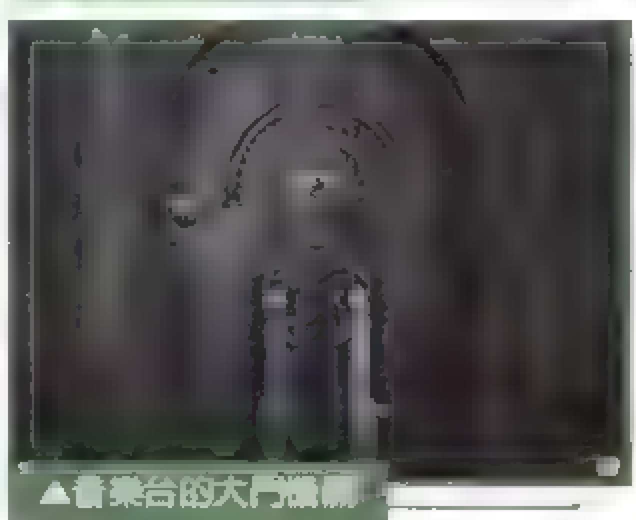


A、請求院長幫忙

走回大學找院長們尋求幫助（錢選項），院長承諾修好中庭音樂台就給報酬

B、檢查音樂台

走到中庭檢查音樂台，發現需要一個等重的東西平衡才能打開。


▲音樂台的大門機關

C、魔斯教授：

走進大學門口右轉直走，遇到魔斯教授，談到魔斯、長毛象玩偶，叫凱特去問站長有關酒窖裡蘇維濃的事情。圖b-4-c：與教授對話



D、說謊的站長：

回到車站，在同樣沙地上找到站長詢問有關蘇維濃的事情，站長支支吾吾的跑掉了。回火車上拿長毛象玩偶，再度走回大學去，在橋上再次遇到站長，說話漏洞百出。

E、實驗室：

回大學將玩偶交給魔斯教授，教授很開心，邀請凱特參加下午有關長毛象的演講，並跟凱特要了電話，然後打開實驗室的門。進入實驗室，往前走在右下的實驗桌上找到試管夾和揚卡拉 可拉粉末，在大門左邊的櫃子上找到巴洛克斯塔普筒，與教授再度詢問蘇維濃，教授建議可以去問院長

F、秘密花園

找院長問蘇維濃的事情，院長自己不，也說大學裡有個小花園在培養，且都是用這種漿果來釀酒。再度回到車站在橋上找到站長談蘇維濃的事情，說院長已經承認釀私酒的事情了，站長只好打開花園的門讓凱特進去。進入花園後，循路走會找到蘇維濃，摘取蘇維濃葡萄。走到之前盤據梯底的布穀鳥處，餵食蘇維濃葡萄，果然鳥兒被引走了，爬上陡峭的鐵梯，來到頂端發現機械老鷹，在背上用試管夾取得布穀之蛋。回去修理音樂台的途中遇到愧疚的站長，得到葡萄酒表示道歉。



G、達成任務：

來到中庭音樂台的門，將布穀之蛋放上另一邊的天平，轉動底下閥門就可打開門了，走到音樂台內部，下樓發現內部構造，拉動右邊的把手，音樂台就會開始運轉，奏出悠揚的音樂。回去找院長報告達成任務，拿到錢。



五 用駁船拉火車

故事 拿到錢的凱特，趕緊回去請駁船夫婦幫忙拉動火車，解決了水道閘門的問題後，駁船也順利的將火車拉到瓦樂喜了。

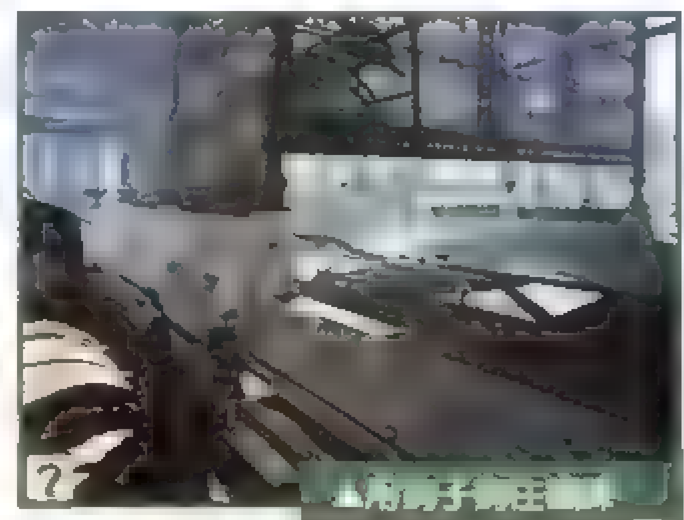
解謎 A、水道閘門的控制：

將錢拿給駁船夫婦後，他們會要求凱特去打開水閘，並給一把閘鎖鑰匙。走到另一端去尋找控制面板時會接到媽媽的電話，再次的提到法蘭克的名字。找到

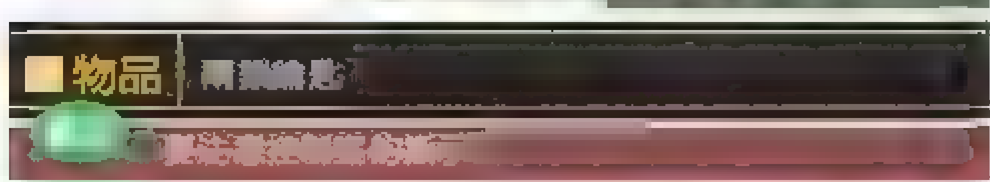


水閘控制面板，檢查右邊的告示牌，上面列了電話：2766-6742，打電話過去會得到指示。用閘鎖鑰匙打開控制面板，輸入42*打開左閘門，去叫喚駁船夫婦將船開進，船開進後，再輸入#41*打開右閘門，船開出閘門。

B、拉動火車：



到火車和駁船中間的月台上，與船長交談，船長會拋出鐵鏈，拿之前在沙地取得的鉤子鉤住鐵鏈和火車，駁船就會拖著火車前往圍牆邊了。



物品

六、龐斯教授的演講

故事→ 總算將火車拉到圍牆邊了，剛好接到龐斯教授的電話邀請凱特去聽演講，幫火車上好發條後，就去聽演講。

解謎→ A、幫火車上緊發條：

到圍牆邊檢查火車狀況，接到龐斯教授的電話，邀請凱特去聽演講。上火車透過通道到另一邊月台，找到上發條機，轉動輪軸，再拉動拉桿，幫火車上好發條，此時會接到丹恩的電話，並發生爭吵。



B、去聽演講：



回到大學去聽演講，進入大門後，走上左邊的階梯進入演講廳，開始聽龐斯教授冗長的演講，結束後教授請凱特到實驗室去。進入實驗室，走向教授，在桌上取回長毛象玩偶和象牙方舟傳說筆記。

物品 象牙方舟傳說筆記

七、老花眼的上尉

故事→ 聽完演講總算可以請奧斯卡啟程出發了，可是凡是講究規矩的奧斯卡又在搞車票、簽證那一招，無奈的凱特只好下車找人發簽證，原來發簽證的是一個老花眼的上尉，因為錯看所以老以為還在戰爭，凱特幫助上尉回復視力後，也順利拿到簽證，前往下一站。

解謎→ A、古板的奧斯卡

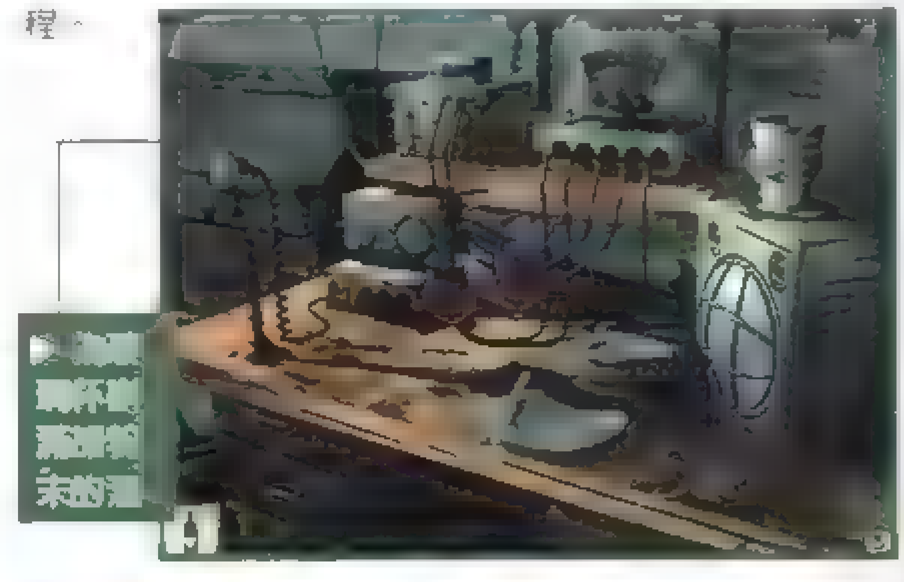
走回火車上，將長毛象和巴哥克斯塔聲筒放回陳列室，這時可以聽一下巴哥克斯塔聲筒，聽敘述安娜父親過世等家裡和戰爭的消息。請奧斯卡開車，車開到圍牆邊就停下了，下車去找奧斯卡，在售票亭發現奧斯卡，奧斯卡要求凱特要買車票並拿到通行證。



B、請上尉發簽證

離開售票亭後，往右走發現圍牆邊的門，打開往上走，到樓頂時接到奧莉維雅的電話，詢問凱特和丹恩的狀況。沿圍牆邊向走，發現一房間，進入房間看到老人，交談才知道是這裡的總司令瑪拉泰斯塔上尉，跟他要求簽證，他以為還在戰爭中拒絕了。觀看上尉的望遠鏡，右邊的按鈕是調清楚，左邊的按鈕是調模糊，發現上尉把枯木當成是騎兵。

檢查房右邊的桌子，看到破碎的眼鏡，推見這是上尉看錯的原因。於桌取出葡萄酒將兩空杯倒滿，再加入陽卡拉可拉粉末，邀請上尉喝酒，上尉喝了後，視力恢復，重看一次望遠鏡發現看錯了，因此答應給凱特通行證。將通行證交給售票亭的奧斯卡，奧斯卡給凱特火車票，回到火車上將火車票交給奧斯卡，終於順利啟程。



物品 通行證、火車票

玩到這裡會覺得奧斯卡這個自動人實在是……

三 康澤格勒（上）

前述　這是一個空氣污染嚴重、毫無美感的工業城市，尤其是在主委皮隆迪尼的偏執下，更顯得讓人想盡快離開這裡

一 可惡的搶匪

故事→　火車又因為發條鬆了停下來了，為了讓火車繼續前進，凱特下車找尋發條機，並駕駛巨大的機器人幫火車上發條，然而上好發條後，卻發現鬼鬼祟祟的小偷，回車上發現奧斯卡的手被搶走了

解謎→　A、幫火車上發條：



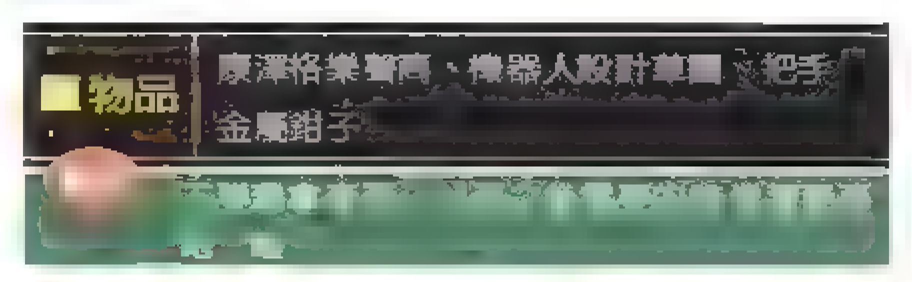
火車又因為發條鬆而停下來了，而奧斯卡擔心外面的空氣污染，只讓凱特下車去找上發條機。下了車，往巨大機器人的方向走去，爬上機器人，進入控制室，調查床上的櫃子找到康澤格樂譜筒、機器人設計草圖、把手，調查窗邊的控制面板，將把手置入往上推，機器人會朝火車前進，再將把手往上推一次，機器人就會靠近火車，按下面板右上方的紅色按鈕，機器人就會自動幫火車上發條了。上好發條後，將把手往下推讓機器人後退，再往後推一次讓機器人回到原位。這邊特別要注意，往前要移動兩次才會到達火車，往後也要移動兩次才會到原來的位置。

B、奧斯卡的手被搶了



爬下機器人去找奧斯卡，正好看到一個戴面罩的人鬼鬼祟祟的從火車上離開，回到車上進到最裡面的房間查看，發現奧斯卡坐在床上被綑綁住，嘴巴被蒙起來，雙手也被搶了。幫奧斯卡鬆綁，詢問事發經過，奧斯卡敘述完後，在地上撿到金屬鉗子。然後出發去找回奧斯卡的手，經過陳列室的時候，先聽聽康澤格樂譜筒，講述安娜禮曼漢斯幫俄國人做事等的事情。





二 尋找奧斯卡的手

故事→　為了讓火車能再繼續行駛下去，凱特只好去尋找奧斯卡的手，進入陰森恐怖的工廠，找到言行怪異的主委皮隆迪尼，也就是搶走奧斯卡手的傢伙，他拿奧斯卡的手安裝在彈簧機器人上，並要凱特找歌劇家海蓮娜來，才可把手要回去，而透過傳話筒的凱特，也詢問到了海蓮娜正在阿拉巴德療養中。

解謎→　A、工廠二樓：

走出火車外，前往小偷逃走的升降梯門口，發現鎖上了，爬上巨型機器人，將控制面板的把手往前推一次，然後下樓，機器人恰巧停在工廠二樓附近，跳到工廠二樓平台，發現有小洞，用金屬鉗子將洞弄大，進入裡面，再左邊架子上找到火星塞，觀察兩面窗戶，可以看到工廠內部。



B、漆黑的工廠

回到機器人使其返回原位，到火車附近找到一座升降梯，扳動把手使升降梯往上，登上電梯進入地下室。下去地下室時接到丹恩的電話，但是因為收訊不良所以斷了。檢查升降梯左邊有座裝置，置入火星塞，將把手往右拉，就可以啟動照明裝置。往前直走會發現另一座升降梯，搭乘會到達另一個通道，往右通



道走會看到一座平台，登上平台，會找到一座彈琴機器人，記得要拿鋼琴左上方的螺絲起子。回到升降梯口，走左邊那條通道會到達一個大房間，並看到一座被鐵板封住的梯子，用螺絲起子卸下鐵板，爬上梯子。

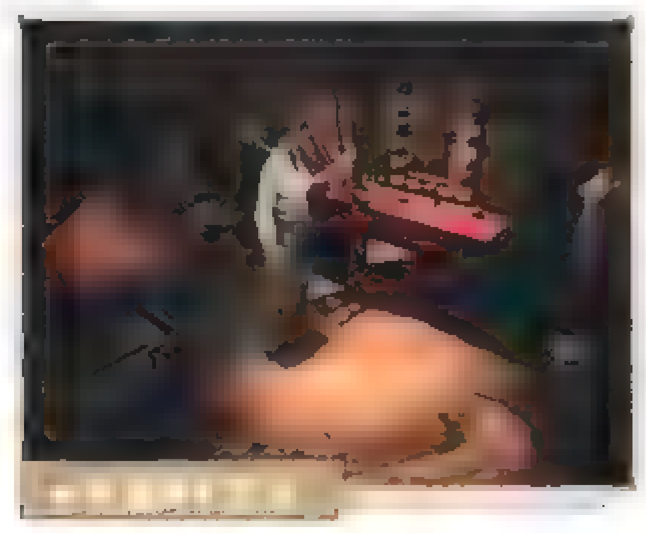
C、主委的願望



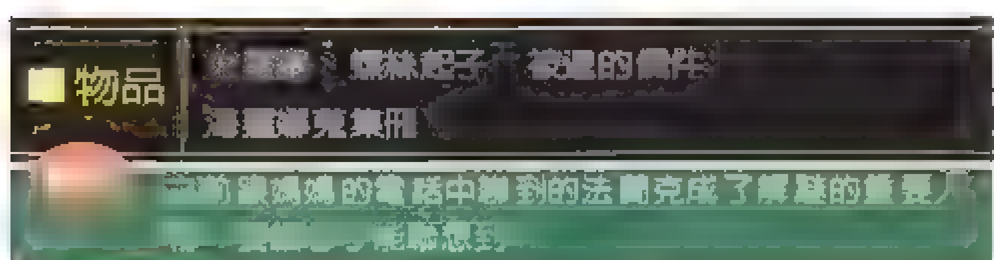
爬上梯子進入一個小房間，發現搶走手的搶匪，與之交談，才知道他是康崔格軋的主委皮隆迪尼，拿走奧斯卡的手是要安裝在歌手海蓮娜伴奏的彈琴機器人上，要求要凱特帶來海蓮娜為他演唱，以交換奧斯卡的手，並打開海蓮娜紀念館的入口給凱特當參考。

D、海蓮娜紀念館

爬下階梯，進入紀念館，往裡走發現書桌的抽屜開著，



搜尋得到被退的信件和海蓮娜寫真集冊（裡面提到法蘭克），打電話（用電話的上下鍵搜尋電話）請媽媽詢問法蘭克有關海蓮娜的行蹤，得知海蓮娜在阿拉巴德療養中。



二、前往阿拉巴德

故事 知道了海蓮娜的行蹤，頭痛的是要怎麼到達阿拉巴德，主委給凱特意見去找蒼芎基地的飛行船就可以到達阿拉巴德了。於是凱特到達蒼芎基地，幫飛行員完成夢想後，自己也可以搭乘飛行船到達阿拉巴德了。

解謎 A、太空發射中心



回到梯子上的小房間，途中接到丹恩的講和電話。跟主委說海蓮娜在阿拉巴德後，主委開啟單軌車讓凱特到蒼芎基地去找交通工具。走出小房間，進入右邊搭乘單軌車，單軌車會到達某個通道口，沿著通道走會接到奧莉維雅的電話，責備凱特不理丹恩。繼續走，登上階梯就到達蒼芎基地。

B、醉鬼飛行員

選擇右邊的路走，會看到太空艙，進入太空艙看到喝酒醉的飛行員，談話顛顛倒倒的，但是提到了老鷹索雅斯專門為蒼芎基地趕走其他的鳥類。往裡搜尋會撿到一瓶伏特加，飛行員會走向外頭，然後因為站立不穩跌進了水槽裡，走下太空艙平台打開水槽附近的水管，再走回太空艙，搜尋飛行員之前座位上方的架子，得到水槽控制台鑰匙和取消發射計畫信件。走出太空艙，檢查平台上的水槽控制裝置，插入水槽控制台鑰匙，將左邊拉桿往上拉一次，右邊拉桿往左拉一次，將中間拉桿推向淋浴指令，躺在水槽裡的醉漢就會被水弄醒。



C、飛行員的夢想

與飛行員對話，知道他是退役飛行官委名夫上校，負責看管康崔格勒太空站，並提到凌斯發行了飛行翼。往右走登上一座鐵製階梯，發現飛行船，但門是鎖著的，下來後去找上校，與他談到飛行船後得到飛船鑰匙，再回到飛行船去打開門，拉動拉桿，已發現沒有反應，走下樓，在控制中心的樓下遇到飛行員，飛行員跟凱特說如果幫助他登上飛行翼，他就教凱特如何使用飛行船。



D、太空翼發射

登上控制中心，檢查控制面板，取得弗拉伯格鑰匙插入面板鎖孔中啟動，打開面板上右下蓋子，接好兩條管線，拉下右上方拉桿啟動螢幕，卸下最右邊的血液探測器，拿著探測器去找控制室下的飛行員請他滴血在

裡面，回到控制中心，將血液探測器裝回，按下左邊數來第二個鈕測試血液，卻因為酒精濃度太高不過，於是凱特用自己的血去測（將手放在血液探測器上），按下測試鈕，果然通過了。按下左邊第　個鈕升起太空船，按下左邊數來第二個鈕讓太空艙旋轉定位，等了好　會，飛行員會跟凱特說可以發射了，按下最右邊的鈕發射，飛行員會丟下個轉動曲柄還凱特。



E、啟動飛船前往阿拉巴德

走下太控制中心，凱特在門口附近撿到轉動曲柄，經過太空艙往回走到之前經過的階梯處，選擇往上的路，看到鐵籠裡關著的老鷹索維斯，用轉動曲柄打開門，老鷹會把盤據在飛行船上的鳥類趕跑，回到飛行船，拉動拉桿，飛行船就自動駕駛起來了





四 阿拉巴德(上)

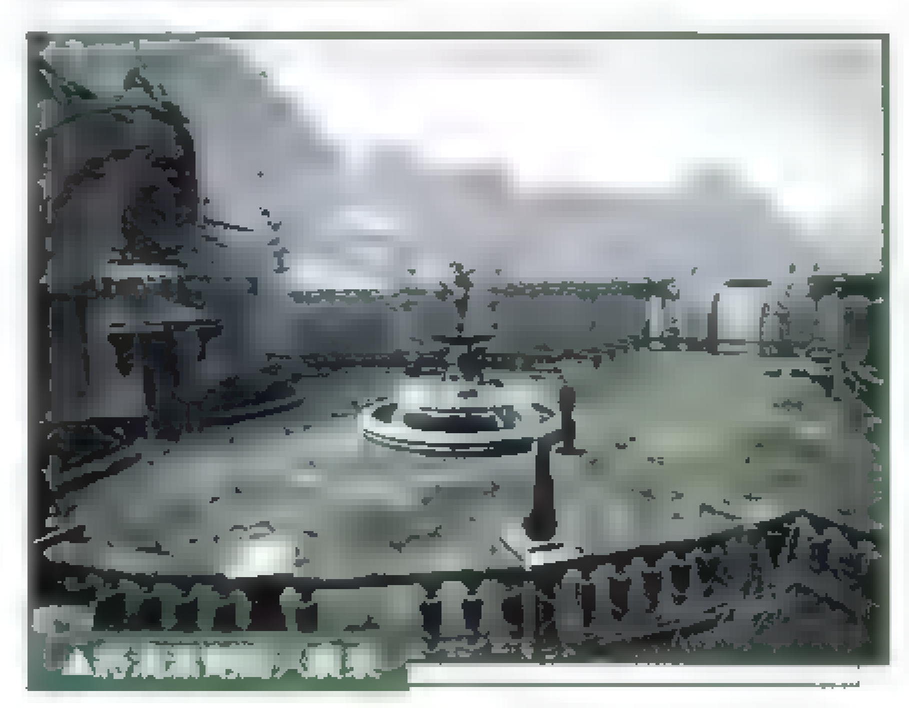
前述 這是一個很美麗的度假療養中心，許多名人都會在這裡療養

一 尋找海蓮娜

故事 → 搭乘飛行船來到阿拉巴德克隆斯基飯店的凱特，為了尋找海蓮娜，用了惡作劇誘走嚴格的門房，進入飯店內，在海邊涼亭裡找到了海蓮娜。

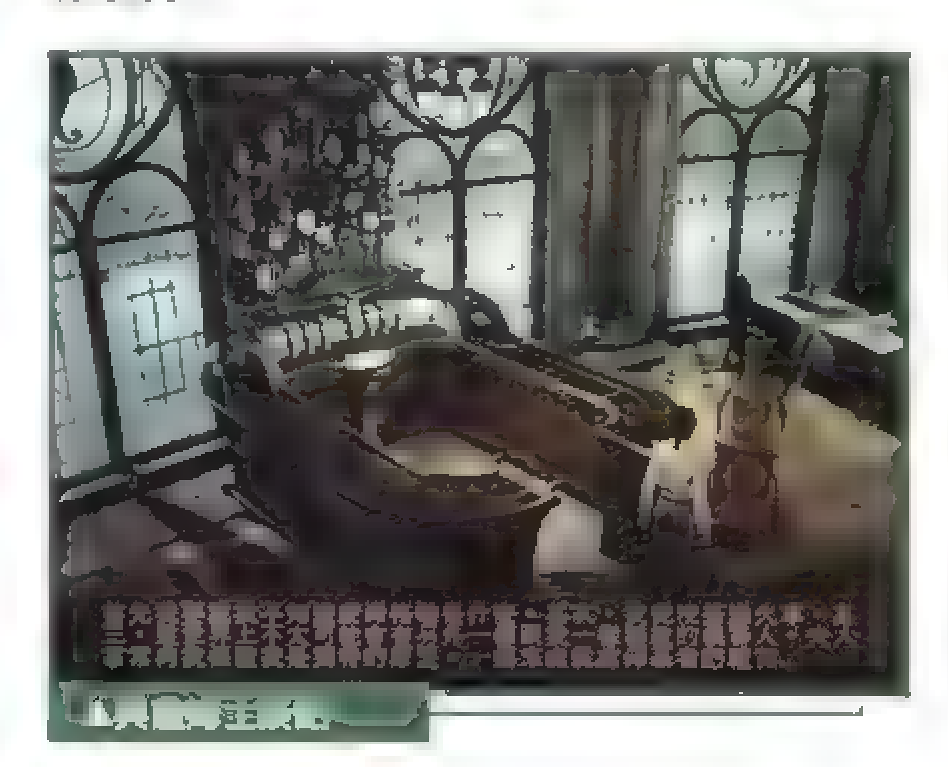
解謎 → A、惡作劇：

下了飛艇，往飯店走去，接到老闆梅森的電話責罵凱特。走進飯店櫃檯跟門房打聽海蓮娜的消息，門房無論如何都不肯透露。往裡走找到置物間，找到清潔劑，拿去倒在門外的噴泉中，進入飯店，打開門房旁邊的窗簾，按召喚鈴引起門房注意，門房會氣沖沖的拿起工具到門外清理。



B、進入飯店內部：

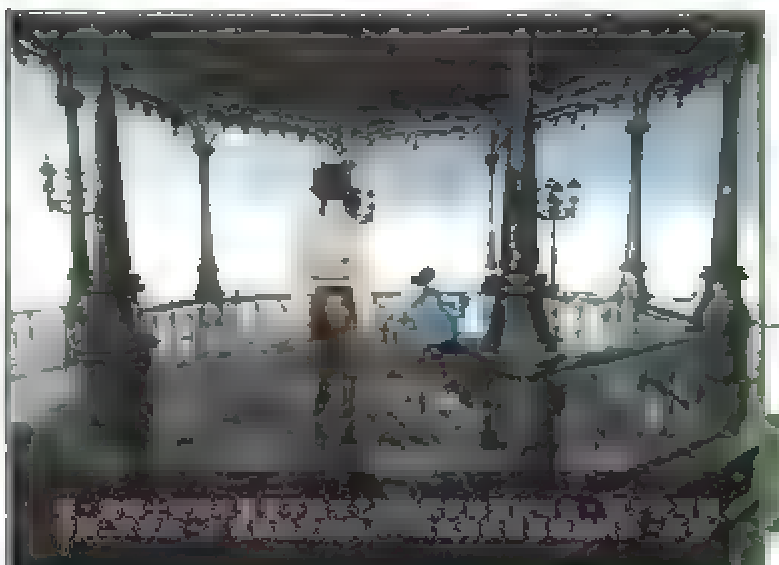
到櫃台桌上去檢查，得到一份飯店資料，檢查桌上的的住戶名單，找到海蓮娜住在1270號房，按下紅色的開門鈕，打開飯店大門。進入飯店內部，往右走繞過水池直走會看到一個餐桌，取走餐桌上的水晶杯。再繼續繞著水池，會來到酒吧間，遇到自動人詹姆士，交談知道海蓮娜在外頭。在酒吧裡通往外面的房間有一台控制器，輸入海蓮娜的房號1270，拉下右邊拉桿，發現沒有反應，走出酒吧，發現有個小房間的門開了，進入房間發現一張出入卡，回到酒吧的控制器前，輸入出入卡的卡號0968，拉下右邊拉桿，發現門開了。

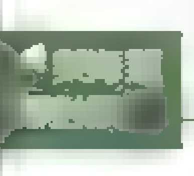


C、海邊的海蓮娜：

在門口帶上面罩走出去，直走到底會看到涼亭裡的海蓮娜，自我介紹後，海蓮娜說頭痛要凱特幫忙請詹姆士來接她，門房此時到來，被海蓮娜怒斥回去。離開涼亭，再涼亭左邊會發現召喚鈴，拉動鍾鍊後，

取下召喚鈴（詹姆士之鈴），再往飯店方向走去，將詹姆士之鈴裝在飯店門口同樣裝置上，再拉一次鐘錶。進入飯店，請詹姆士去接海蓮娜。此時會接到媽媽的關心電話。







調製藍色海蓮娜

故事 凱特跟海蓮娜說明康澤格勒去參觀遇的來由，但海蓮娜對自己的歌喉已經沒有信心，但有一種調酒-藍色海蓮娜可以幫助她恢復，於是凱特想盡辦法，將這種調酒給製作了出來。

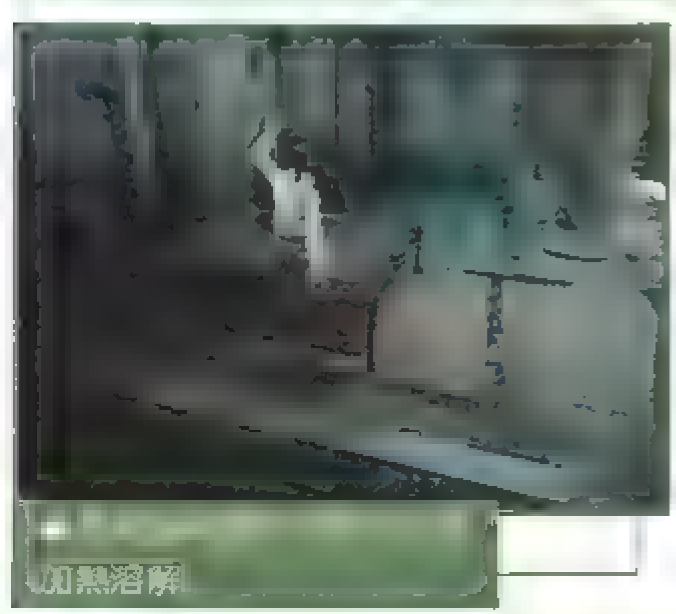
解謎 A、詢問調酒製法：

詹姆士將海蓮娜推進酒吧，海蓮娜說只有藍色海蓮娜能讓她恢復信心，但做法已經忘了，只知道是個巴黎梅路茲飯店的酒保薑治調給她的。查詢在櫃檯得到的飯店資料，找到飯店的電話，打電話詢問做法，得知做法是：一份伏特加和藍色柑橘酒、一份蜂蜜、少量萊姆和冰塊。



B、調酒成功：

在吧台的下方櫃子找到檸檬和結晶蜂蜜，到水池邊找到小水池，打開熱水開關，將結晶蜂蜜放到熱水中溶解得到溶解的蜂蜜，回到吧台開始調酒。將檸檬、伏特加、溶解的蜂蜜依序裝上調酒機器，在中間取得一張樂譜紙卷，按下最左邊的I/O開關，依序按下左邊雪花標誌、右邊檸檬標誌、蜂蜜標誌，按照樂譜紙捲指示，將右下開關往左扳，按下左邊數來第二個琴鍵，得到一份伏特加，將右下開關往右扳，按下左邊數來第一個琴鍵，得到一份藍色柑橘酒，按下最右邊的搖晃按鈕，藍色海蓮娜就調製成功了。


加熱溶解



出發到康澤格勒

故事 喝了藍色海蓮娜的海蓮娜仍然對自己沒有信心，於是凱特將水晶杯放在桌上，請海蓮娜高歌一曲，震碎了水晶杯，恢復了海蓮娜的信心，也因此決定前往康澤格勒。

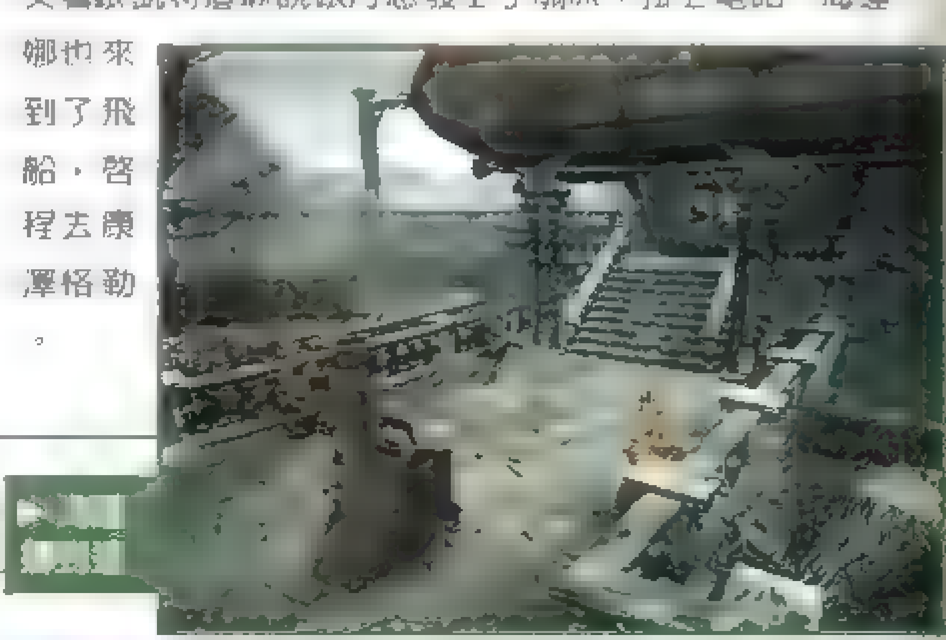
解謎 A、震碎的水晶杯：

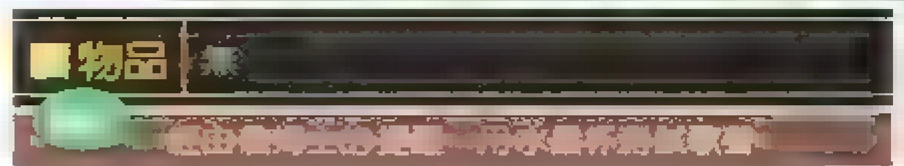
喝了藍色海蓮娜的海蓮娜心情轉好，但還是沒有信心，將之前找到的水晶杯放在吧台桌上，海蓮娜高唱一曲震碎了水晶杯，也恢復了信心，於是決定出發到康澤格勒。



B、登上飛船：

凱特先登上飛船這時會接到奧莉維雅的電話，她哭著跟凱特道歉說跟丹恩發生了關係，掛上電話，海蓮娜也來到了飛船，啟程去康澤格勒。





五 康澤格勒（下）

前述 這個醜陋的城市果然隱藏著重大陰謀

一 精采的演唱

故事 → 凱特答應諾言將海蓮娜帶往康澤格勒演唱，透過鋼琴機器人的伴奏，海蓮娜作了相當精采的表演，但沒想到表演後了竟降下鐵籠子關住海蓮娜

解謎 → A、精采的演唱

前往康澤格勒後，會有精采的海蓮娜演唱，玩家可以好好欣賞。





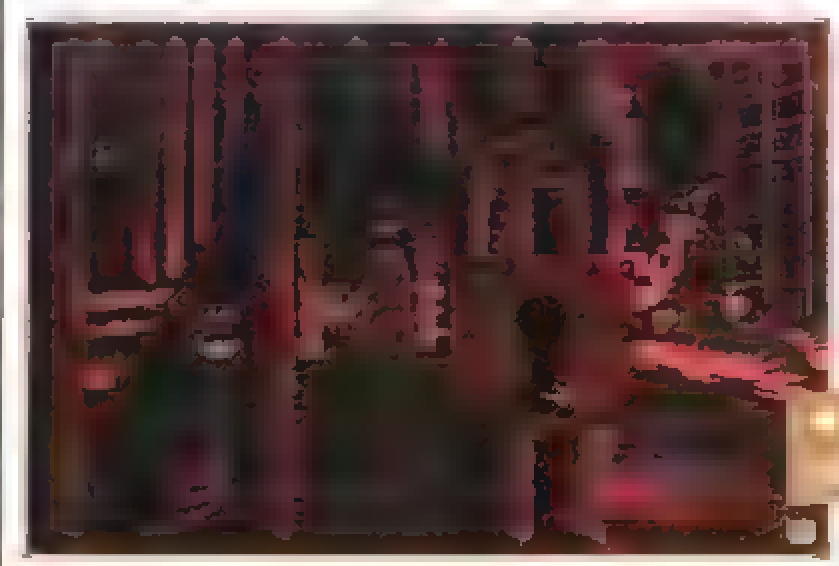
■物品 | 無

二 逃離康澤格勒

故事 → 凱特救出嚇壞的海蓮娜，開始逃難，運用勇氣與智慧終於逃離這個可怕的地方，搭乘火車再度前往阿拉巴德

解謎 → A、可怕的暴行

海蓮娜演唱完後，卻降下一個鐵籠將海蓮娜關起來，凱特用金屬鉗子破壞鐵籠的鎖，待海蓮娜走出後，用螺絲起子到鐵籠內取下彈琴機器人的手（奧斯卡的手），帶領海蓮娜登上通道底附近直達地面的升降梯，然而海蓮娜登上後升降梯門就關起了，將奧斯卡交給海蓮娜請她回火車上。



B、凱特的智慧

凱特隻身一人在工廠裡找出口，登上另一座升降梯來到礦坑入口，要再搭另一座電梯往上時卻發生大爆炸，這個爆炸卻將通風管炸出大洞，從大洞裡爬出來到地面，搜尋左下角的木箱，可以得到炸藥。回車子請奧斯卡開車，接到丹恩的道歉電話，講完電話後發現火車還是不前進，下車詢問奧斯卡，原來是有巨型機器人成為障礙物，阻礙了火車的前進，將炸藥裝在機器人腳下，爆炸聲響後，火車也順利的航向了阿拉巴德。





■物品 | 奧斯卡的手、炸藥

六 阿拉巴德（下）

前述 [illegible]的火[illegible]地阿拉巴[illegible]，[illegible]好好欣賞了

一 平安到達

故事 → 火車終於平安到達阿拉巴德，凱特[illegible]細心的幫火車上好發條，準備下一段的旅程。

解謎 → A、幫火車上發條

下火車後，往車頭方向過去，可以找到上發條機，與奧斯卡站在前頭，可以與他對談，按照以往方式上好火車的發條（先轉動輪軸，再拉動拉桿）。





■物品　無

與奧斯卡的對話後遊戲

一、凱特的包裹

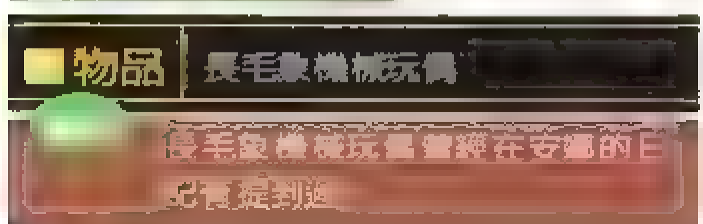
故事 → 幫火車上好發條以後，門房氣喘噓噓的跑來跟凱特說有她的包裹，請凱特去領；凱特到達櫃檯，發現包裹是一個精巧的長毛象機械玩偶，剛好海蓮娜也打電話到櫃檯請凱特過去找她。

解謎 → A、領包裹：

走進飯店到櫃檯角落發現有個打開的紙箱子，原來是個長毛象機械玩偶，這時接到老闆梅森的電話怒斥凱特辦事不力，講完電話後，門房也接到海蓮娜的電話要見凱特。







■物品　長毛象機械玩偶

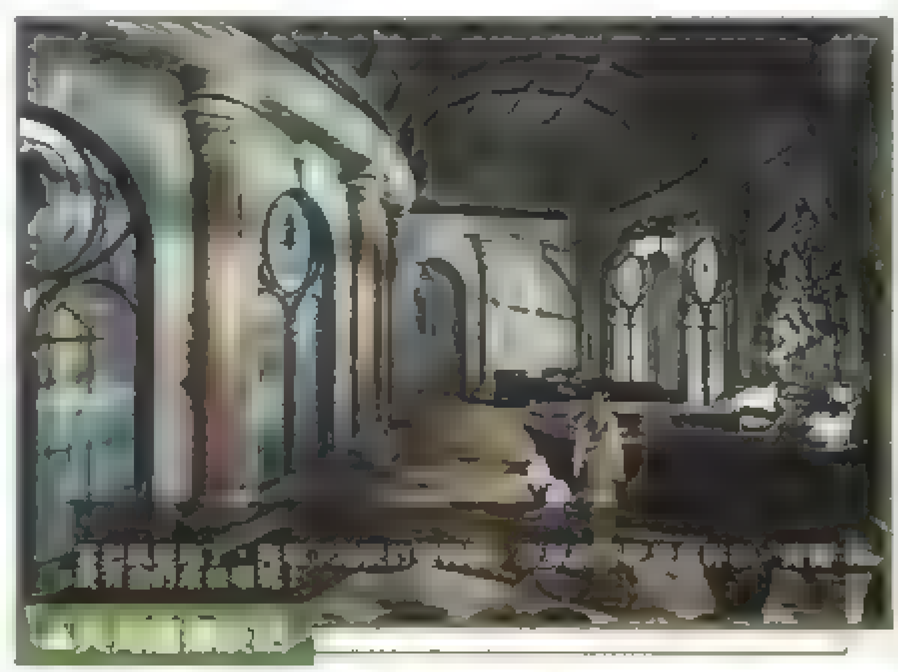
長毛象機械玩偶曾經在安娜的日記曾提到過

二、找到漢斯

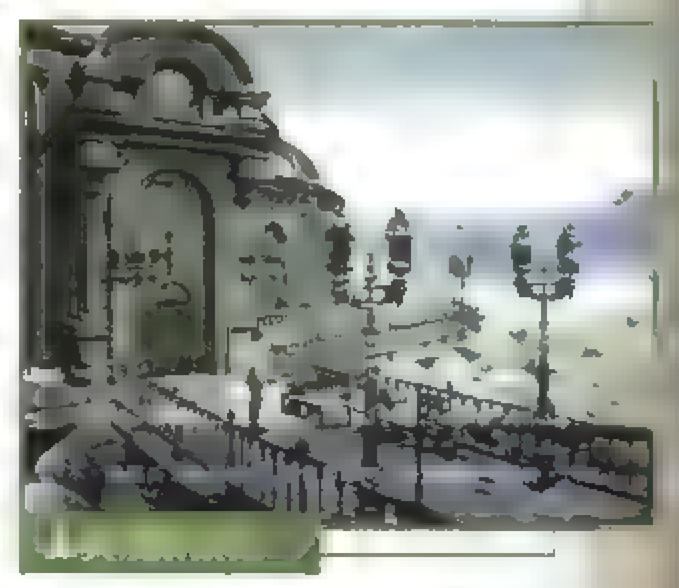
故事 → 凱特找到海蓮娜，一番長談後，凱特走出門去看看，發現了漢斯；漢斯爽快的簽署了併購文件，邀請凱特一起繼續進行旅行。然而談定這個案子而有大好前程的凱特會如何決定呢？

解謎 → A、海蓮娜的對話：

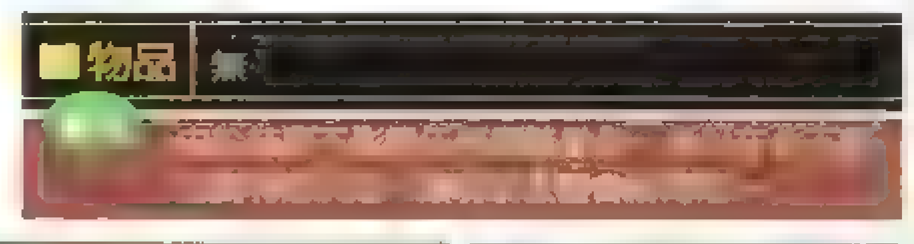
在酒吧裡找到海蓮娜，一番對談，提到漢斯的種種，也提到現在外頭因為下雪所以沒有了颶風。



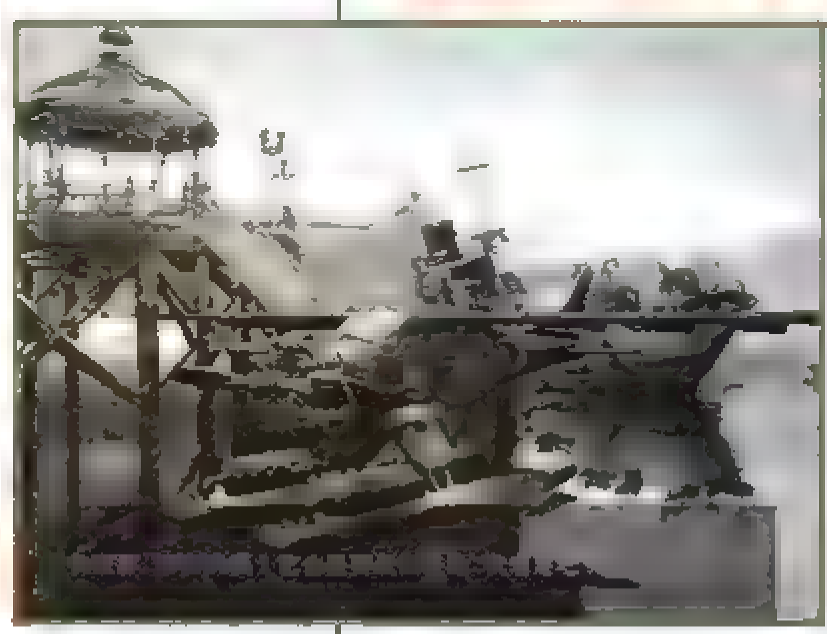
B、找到漢斯



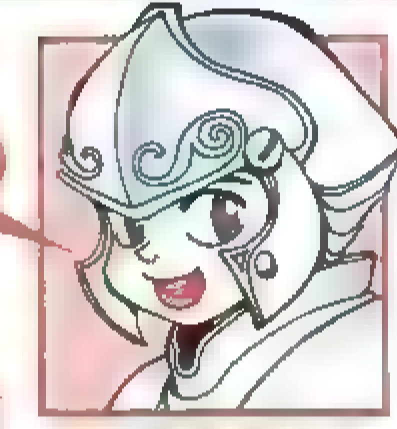
因為外面沒有颶風，所以不用戴面罩就可以外出了。在外面的椅子上找到漢斯，漢斯簽署了併購文件，凱特正好接到老闆梅森的電話，告知文件已經簽署後，梅森開心的叫凱特快回紐約，漢斯邀請凱特一起進行旅行，也告訴凱特岸邊停了一架要飛往紐約的飛機。



■物品　無







鐵道夢想家 新手上機攻略

[illegible]

TRAINZ 操全篇 兩種駕駛系統

很多人一拿到這類的模擬遊戲，第一個問題就是「自己開火車……那不是很難嗎!?」，有這個疑問的朋友大可以安心了！本作最大的一個特色，就是擁有兩種截然不同的駕駛方式：簡單又容易上手的DCC新手模式，另一種則是模擬真實駕駛方式，需要步步為營的CABIN老手模式，就讓我們經由循序漸進的介紹，來帶大家進入這迷人的模擬世界吧！

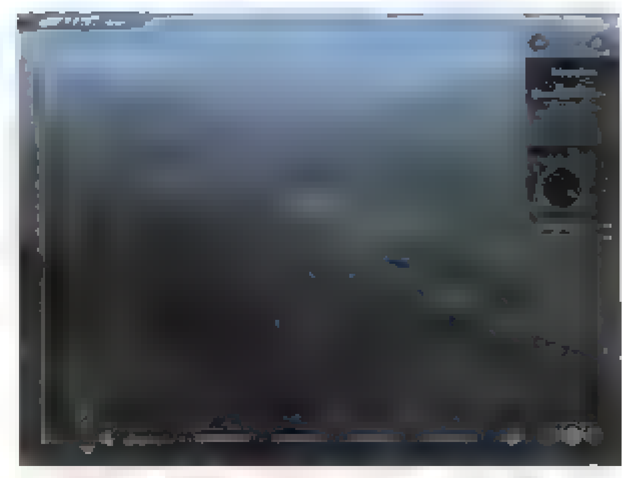


▲[illegible]模式

DCC 新手模式

在這個模式裡面，玩家只要操縱幾個按鈕就可以隨心所欲的駕馭自己心愛的列車進行各式各樣的任務。這些按鈕分別是「往前加速」、「往後加速」、「油門歸零」及「煞車」四種。找到這四種按鈕的位置之後，接下來玩家只管輕輕的推動油門，要前進就前進、要後退就後退，想要煞個車也不需要一大堆繁瑣的操作，短短的幾公尺就可以安安穩穩的將列車停下來，是不是很簡單呀！

其實在這個模式下還有個特技可以使用，就是當我們把油門歸零時，立刻又往後加速的話，前進的速度會快速的遞減喲！只不過真要煞車的時候最好還是保持油門歸零，以免發生慘劇哩～



▲[illegible]

CABIN 模式

當玩家熟悉了DCC的操作方式之後，便可以嘗試進階玩玩CABIN模式。在這個模式底下，要求的操作方式實上是相當於正式的列車駕駛方式的。玩家必須要靈活運用15個不同功能的按鈕來完成一切的指令，而玩家所下的每一個指令都會真實的反應在畫面的儀表板上，就彷彿玩家真的置身在一個列車駕駛艙當中，非常的真實。那麼就讓筆者在此先以簡略的幾個步驟，來帶領玩家們開動這輛玩家專車吧！

1.首先按一下鍵盤上的「 」與「/」鈕，了解一下反向桿的操作，並調整你的反向桿讓它向著前方。如果列車不是在油門歸零的靜止狀態下，反向桿是無法操作的喲！

2.按一下鍵盤右邊九宮格的「9」將煞車放開，讓列車處在隨時可以啟動的狀態下。

3.按一下鍵盤右邊九宮格的「8」將油門桿向前推動一格，此時面板上的轉速表應該會開始跳動，順著轉速慢慢的將油門向上加，此時列車就會開始移動囉。此時若發現你的列車正在倒退，那就代表你在第一個步驟的反向桿放錯位置囉！

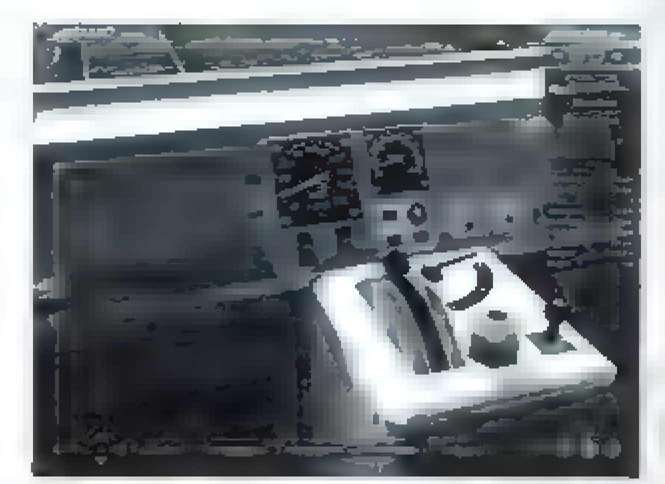
4.想要減速的話，我們可以利用右邊九宮格的「2」將油門桿向回拉，



▲點下[illegible]模式

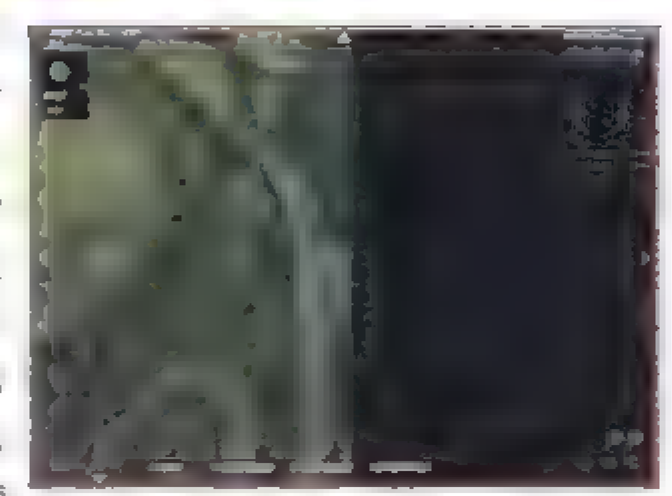
油門降低的話列車的速度也會慢慢的降下來，而按下九宮格的「5」可以把油門歸零，在這個狀態下列車就會慢慢的滑行後停下來。轉彎時最好盡量放慢列車的速度，在這個模式底下無厘頭的亂開，可是會翻車的呦！

5. 假使要靠站停車或是紅燈暫停，可以按一下右邊九宮格的「3」來啟動煞車，不過記得要先減慢速度，不然可是會很容易就翻車的哩！紅燈暫停後在燈號變黃或變綠時想要繼續前進的話，只要按一下右邊九宮格的「6」便可以將煞車放鬆，列車就會繼續前進囉！



TRAINZ 入門篇 一步一腳印，過關小撇步

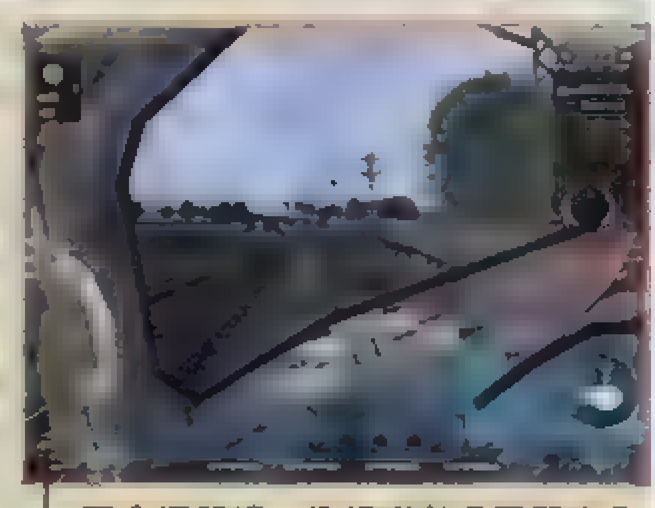
學會了駕馭列車之後，接下來玩家就可以向遊戲裡的任務挑戰，學習如何扮演一個稱職的列車駕駛員；從中更可以了解，從擔任一個列車的駕駛員到自己規劃一條完整的運輸線路，是多麼的不容易，這當然也證明了這不只是一個只有漂亮模型的電腦版鐵路模型而已呦！那麼接下來，就讓筆者以我自己豐富的GAME OVER經驗，來跟大家分享一些小重點，相信可以幫助大家更容易通過這些關卡呦！



先觀察一下大地圖，掌握行車規劃是至關的

重點① 嚴守任務時間表，做好行前規劃

在每一關開始之前，玩家都會獲得一張任務時間表，上面只有簡單的註明各站到達的地點及時間，其他的就全靠玩家各顯神通去達成。以筆者本身為例，多是在每段路的起點先提高行進的速度，然後時常利用「M」鈕切換到大路線圖確認路線，等到列車行進約一半路程之後便可以開始準備降速，剩下四分之一路程的時候再降至可以輕易煞住車的速度，接下來就是控制在時間之內等待進站時刻進站停車囉



配合得夠好，交換道就不用等太久

重點② 嚴守交通號誌指揮，闖紅燈是最大禁忌

本作大部分的任務條件都判定得頗為寬鬆，例如玩家的列車錯過到達指定地點(可能是車站，也可能只是個路標)時間的時候，並不會直接判定你任務失敗，但是如果玩家就此一路狂飆，很容易就會忽略掉紅燈或是來不及煞車，此時可是會被直接判定任務失敗的噢！本遊戲中有三種燈號登場，筆者在此將其涵義跟玩家們稍微解釋一下：



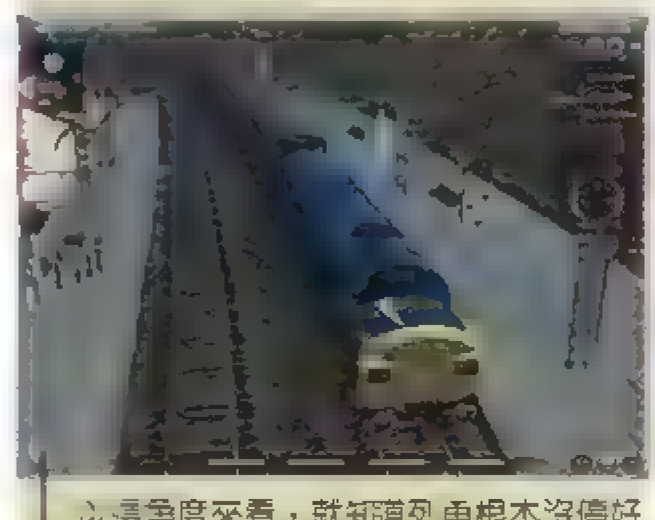
只要一闖紅燈，就是直接算任務失敗

- 綠燈：前方道路淨空，下一個號誌就算不是綠燈，也起碼都是黃燈。
- 注意、危險！下一個號誌是必須停車的紅燈，請減速準備。
- 紅燈：停止，闖越為重大過失。

重點③ 確認停車地點 避免無謂等待

遊戲當中需要停車的地點其實不少，大致可以分為兩種。第一種是定時切換紅綠燈的特定地點(例如單軌道分為雙軌道或是雙軌道合併為單軌道的地方)，這些地方的號誌事實上是根據特定的條件而變化(特定條件就是單軌處的列車行駛狀況，但是因為電腦操作的列車非常的準時，所以這邊可以視為定時的切換)，而技術好的玩家便可以利用這些地方爭取時間。

第二種就是專門規範玩家過關條件的停車點(例如車站)，也就是玩家必須依照規定將列車停靠在程式設定的範圍內達一段時間，號誌才會由紅燈轉為綠燈，而筆者希望大家特別注意的就是這一種地點，通常在列車進入合適的地點時，畫面上會有訊號通知，而此時如果玩家有記得前面的重點而將速度控制得宜的話，便可以輕易煞車而省去多餘的調整時間，反之沒有控制速度的話，可能無法控制滑行距離而導致會需要花費多餘的時間調整車身，更甚者像是筆者停車過了五分鐘，發現紅燈還沒反應的話，那可能就代誌大條囉！



以這角度來看，就知道列車根本沒停好

TRAINZ 實作篇 準備上路囉！

看了這麼多介紹，想必有人已經迫不及待的想要進入遊戲了吧！這裡筆者就不對安裝過程多作贅述，只是筆者常常遇到很多人詢問明明安裝完成之後卻無法順利進入遊戲的狀況：在這裡筆者還是要提醒一下，因為本作在程式方面對於序號的檢查較為嚴格，所以在輸入序號的時候，一定要注意大小寫是否都有正確輸入了喲！順利進入遊戲選單之後，玩家立刻就會發現分有【SURVEYOR】、【DRIVER】和【SCENARIOS】三種模式，以下筆者還是依照這三種模式為大家簡單的介紹一下。



▲模式選擇畫面

SURVEYOR 模式

就是所謂的編輯器，在裡面還有各式各樣的地形場景和列車車體的模組，玩家可以用自己的創意將理想中的場景親手製作出來，除了可以滿足自己的成就感以外，還可以上傳到官方網頁上和全世界的玩家交流及討論心得，更可以從線上下載其他玩家所編輯的地圖回來把玩欣賞呦！


▲用編輯器要做出這樣的場景，並不會很難

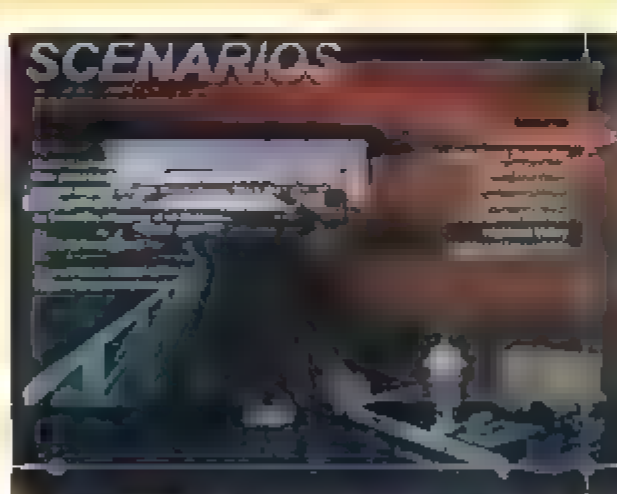
DRIVER 模式

是另一種編輯模式，但是和SURVEYOR模式的一個很大的不同點在於，玩家在這個模式當中所編輯的是關於整個鐵路軌線的運作和細部列車的操作，除了直接在這個模式裡面塗創作以外，玩家還可以把自己在SURVEYOR模式裡面所編輯的地圖和場景等等讀取進來，並對地圖加上「交換道岔機」、「轉車台相機」、「列車行進方向」和「天候」等等細部的要素，讓整體的表現更為真實。在加上了這些要素之後，最後再將玩家喜愛的列車放進地圖中，並親手駕駛著列車在自己辛苦完成的地圖上奔馳，是不是更特別的有成就感呢？



SCENARIOS 模式

就是劇情模式，在本作中共有26個關卡可以讓玩家來挑戰與挑戰，視劇情的不同，讓玩家擔任各式各樣諸如貨運列車或是載客列車的列車長等等，要貫徹不犯任何錯誤，才能夠完成你所接下的任務喲！



▲有基本的任務……

那麼，以下就讓筆者以最簡單的第一個任務，來帶領大家進入這個駕駛員的世界吧！

首先在接獲第一個任務之後，一進入關卡站務員先生就會遞過一張規定的任務時間表，上面簡短的寫着



發車/到站	時間	站名
FROM	09 : 41	BANKS HBATH
TO	09 46	SUTTON BRIDGB
TO	10 : 01	HOMMOND
TO	10 : 05	TINOATS
TO	10 : 09	BRIGHTWATBR
TO	10 : 14	WARRADALE
TO	10 : 24	TRNBRIFFE


▲時間表……

不過反正等等需要時，只要隨時按一下「K」鈕就可以翻出來了，所以我們先按一下「ESC」鈕將任務時間表收起來。大概看了一下現在的時間是9：38，趁出發前的3分鐘時間先按一下「M」鈕叫出路線圖，先大致觀察一下等等要通過的路段地形。依照地圖上所顯示的，其實到達第一站目的地SUTTON BRIDGB的距離並不長，所以時間算一算應該還頗為充裕，此時剛好出發時間到，那就照著前面的心得開啟油門、放開煞車，我們上路囉～

但是很快的，筆者就發現只是到SUTTON BRIDGB中間這短短的路程，卻給5分鐘的原因了……原來在<A>處那一道窄窄的山谷中竟然有個超級大轉彎！如果對自己的技術沒有信心又不想在這裡出狀況的話，就乖乖的把速度降到安全時速的界限以內吧（螢幕右邊的現在時速下方，會有另一組數字，那就是電腦所建議的安全時速），事實上照著安全時速所建議的速度一路駛來，通過山谷

到達第一站SUTTON BRIDGB的時候，時間也恰好差不多了，只要注意一下進站時的速度還有停放的位，這一站就可以安全通過啦。



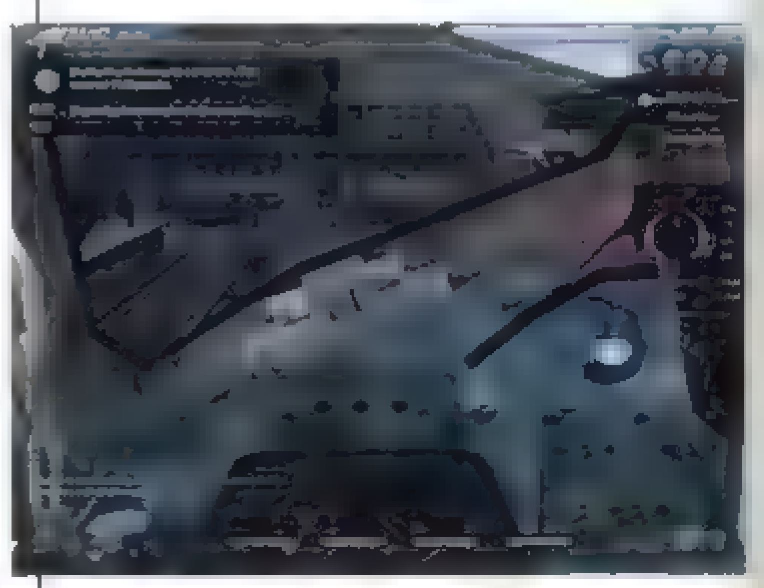
▲[illegible]切成綠燈

接下來當我對著時間表行程，正想準時出發前往第二站HOMMOND的時候，SUTTON BRIDGB的站長忽然提醒我說到HOMMOND這沿路上的風景不錯看，也不太會有啥突發狀況發生，要我慢慢開就好...只可惜我沒聽出站長這番話裡的涵義，沿途都給他狂飆到時速55，果不其然，到了站前不遠剩下一小段距離的時候，大慘劇發生了！在站前<B>處有個交換道，而且因為左邊單行道的列車要優先進站，這下只好硬著頭皮停車在這兒等紅燈，這一停還停了5分鐘，這下子我才恍然大悟站長的意思（早講清楚不就好了嘛…），結果好不容易等到綠燈亮起準備繼續前進的時候，時間也只剩下三分鐘。（還讓筆者剛好到站…）

從HOMMOND到BRIGHTWATBR之間這幾站都沒有甚麼大問題，在前面中了交換道埋伏的筆者我也學乖了（還仇還記著哩...），沿途慢慢開慢慢看風景，也沒甚麼狀況發生的就這麼過去了。

才唸著中間都沒啥狀況哩！沒想到在離開BRIGHTWATBR之後，立刻就遇上一個向右的彎道，雖然說這彎道的幅度本身不大，也不見得會容易發生任何意外啦...但是我永遠記得，就是這個大右彎之後<C>處的那盞紅燈，就是這傢伙連續讓我慘當了3次，讓我現在習慣性的一遇上這個右轉，就趕緊按下鍵盤左上角的「1」鈕以切換成車廂外邊的視角來看看前方的狀況（尤其是那個紅燈[illegible]）。

在WARRADALE稍作休息之後，往終點站TRNBRIFFE的路程大致上可以分作前後兩段：前面呢，是一路平順、風光明媚的旅遊道路，路上幾乎沒有紅燈，也沒有轉彎，但是從出現第一個交換道之後，大家就可要小心減速慢行囉！因為不遠就要到達終點站了，要是在這種地方出槌被當就丟臉丟大了，果然，到了<D>處的最後一個彎道的時候，又發現了跟之前<C>處一樣的萬惡彎道紅燈！但是我靠著無敵的減速慢行加上切換車廂外視角這兩招護身，讓我終於能夠平安無事（？）的將列車準時的開進<E>處的終點站TRNBRIFFE。

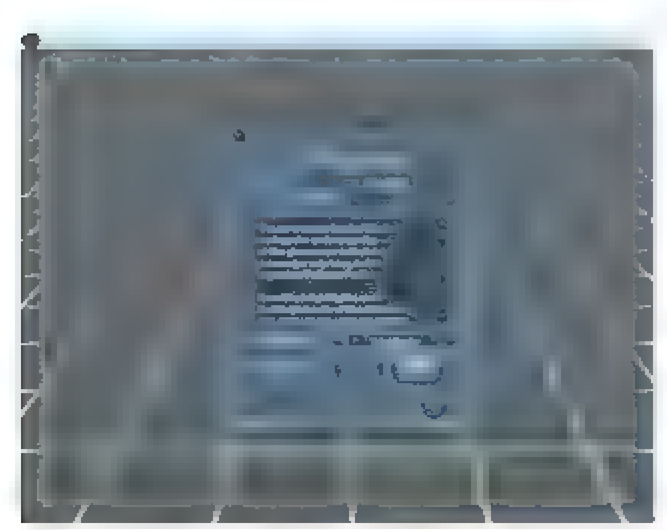


▲[illegible]

TRAINZ 教學篇 地圖編輯器操作

在進入遊戲後選擇Surveyor進入地圖編輯模式，在編輯模式的第一個頁面右邊已有數個預設的地圖可供玩家編輯或參考，若要編輯新地圖請點選畫面左下角的Create New進入尚未編輯過的新地圖，進入新地圖後會出先一個對話方塊，在此方塊可設定地圖名稱、地圖所屬環境、地圖大小以及公英制單位選擇等等，選定後即可開時進行地圖的編輯，編輯模式的基本視點可用滑鼠和鍵盤的數個按鈕來控制，我們可以使用滑鼠的滾輪以及電腦的Page Up和Page Down來控制視點的遠近距離，方向鍵的左、右鍵可用來旋轉地圖，上、下鍵則用來控制地圖的俯視角度，滑鼠右鍵則是用來改變畫面的中心點。

一個基本的地形至少要有高低差，我們可以按F1的地形處理介面來完成此工程，按U鍵可選用地形升高功能，然後在地圖上會出現白色圈圈就是地形變化的範圍；點擊滑鼠左鍵就可以使該範圍以升高，而D鍵用來降低地形的高度，用法和地形升高相同。點擊滑鼠左鍵後，地形會以指標為中心點將地形緩緩降下，A鍵是用來調整地形高度，將滑鼠點擊所要調整的地區，按著滑鼠左鍵不放，然後將滑鼠往前拖曳地形就會緩緩增高，反之將滑鼠往後拖曳地形就會緩緩下降，另外可以使用+和-來增加或減少地形變化的範圍，[和]鍵用以控制高度增加和減少的遞增率。



▲這個對話方塊[illegible]以設定新地圖的名稱和大小等等的基本設定

G鍵的功能為測量或選取中心標記的高度，H鍵可以依照目前所選定之高度來增高地形按滑鼠左鍵就可以將區域剷為變成同一高度，高度數字可以用滑鼠點及後自行輸入所需高度，P鍵則可在斜坡上以滑鼠所點擊之處的高度建立一個平台地形，與H件之功能大同小異，用法相同。

W鍵就是此地圖的水源了，我們可以先在地圖上用G鍵選取高度功能右邊的高度數字設定為 20或 50，依個人喜好去設定，再以H鍵使用此高度在設定好適當大小範圍來畫出一條河川或是湖泊，再將水的高度設定低於水平面之後，就可以使用W鍵把水貼在地圖上了，Q鍵則可將不要的水源部份給消除掉。

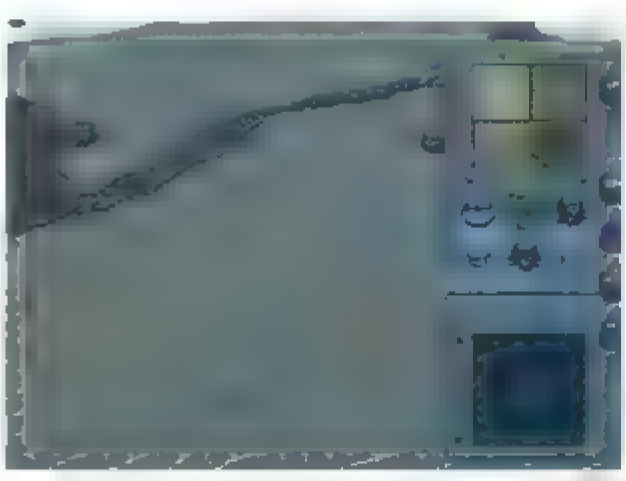

▲用選取高度配合著使用高度 ... 來挖取河川或湖泊的地形 1

B鍵可用來選取所要編輯的部分地圖，F鍵可以造斷層地形，下方有幾種段成可供玩家選擇，例如大斜坡、火山地形或高山地形等等，並可以改變斷層地形的方向以及變形度大小，基本的地形變化操作大概是如此。

接下來要將以建立好的地形，將其塗裝成美麗的山水風景，就要使用到F2的繪圖介面了，在此介面裏有這裏共有175種左右的材質可供玩家選擇，有花崗岩、玄武岩、火山岩、雪地、田地、沙漠等等不勝枚舉，選定所需材質之後，再以Ctrl+[或]鍵來決定該材質的貼圖密度，Shift+[或]鍵來決定貼圖方向，再選定繪圖的範圍大小就可以對你所想要塗裝的地形進行彩繪了。

另外也可以用B鍵直接選定所要塗裝的範圍直接進行貼圖，G鍵則可以選定你所貼過的材質，果想要讓整個地圖都有一個基本的底色，就就先選定一個材質後再按I鍵，整個地圖就會貼上該材質，當然再貼圖的途中要隨時改變一下貼圖的範圍和方向，這樣地圖看起來才不會顯的特別的單調、呆版，如此貼圖也就可以告一段落了。

貼完圖之後，我們要做的就是點綴一下這張地圖，在地圖上放置一些花花草草的物件，讓這一張地圖更生動、更有朝氣和活力，此時F3的物件介面就可以配得上用場了，O鍵可貼上一些動物、植物可用來建造天然牧場，或是森林原地，車站、路牌、建築物也少不了，當然也可以貼上人潮、交通工具等物體，S鍵則可建構一些柵欄、電線桿、高架橋甚至是火車站牌等等，而且當道路要經過河流的時候一定要經過高架橋才能夠通行過去，若兩岸的地形高度不一，就需要使用H鍵來調整高架橋的高度，才不會讓高架橋埋在另一端的土裏。


▲ 來做材質貼圖的模組 3

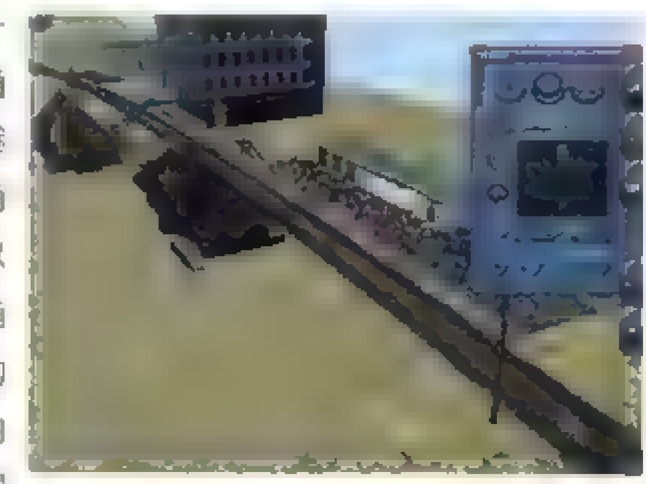
道路也是一樣，經過小山丘的時候就微微的把道路高度稍微拉高一點點，還有道路的接法只要先選定想鋪設的道路款示後，然後將移標移至想作為起點的地方點及一下左鍵，後再到這個路段的終點位置點及一下，就可以完成一個路段，每一段的前段都會有小圈圈表示，所以可以用移動的方式來將兩端的頭接在一起，再把你相要通過的地方一段一段的串接起來，就可以成為一條順暢的道路了。

另外S鍵的功能可以讓一些曲線物件變的更平順化，如此一來道路會更加美觀，另為貼上的物件可以使用M鍵來移動所擺放的位置，配合R鍵來選轉物件的方向，就可以達到您所需要的正確位置和擺設效果，如此一來整張地圖就會變得像一座城市，或是一個理想中的觀光景點了。

完成了上一個動作後，就到了本遊戲的重點部份，也就是鐵路的架設：使用F4來叫出鐵道架設介面，A鍵為鐵道模式，可以選擇各式各樣的鐵道來架設，用法與道路相同，只要點擊滑鼠來選定起點和路段的終點把各路段串接即可，Y鍵用來架設各類的燈號及標誌，R鍵則是可以將所架設好的鐵路旋轉其方向，若是有多於或者不想要的鐵道請用D鍵來加以清除即可。


▲善用物件介面也可以建造自己想要的牧場風情 2

另外當鐵路經過河流的部分，一樣要架設高架鐵路才能讓火車順利通行，想要過山脈的話也可以用開隧道的方式來架設鐵路，想必大家都有搭乘火車過山洞的經驗吧！B鍵則可以讓彎曲的路段拉直，若有兩條鐵路有交差點，可以使用J鍵去設定交叉點的通行方向，設計到此，想必這張空白的新生地圖也變成了一張交通便利的觀光景點所在了吧。


▲建立起自己的城市景觀和交通 1

F5的工具部分，除了A鍵的攝影機功能，可以為玩家拍攝出自己創造的地圖美景之外，其他功能一般玩家可能會比較少使用到，R鍵放置尺規可以讓玩家更精確的了解各路段場景的正確大小，使用方法只要將想量測的地點其中一端點擊左鍵一次，然後再把另一端點擊左鍵就會出現數字單位了，T鍵可以將以設置好的尺規移動到其他想量測的地方，Y鍵則可刪除不需要使用的尺規，另外還有絕對高度和相對高度的尺規，可以讓玩家用來創作出更精緻完美的地圖。

F6的世界模式，即是讓這張地圖動了起來，A鍵可以時間啓動，加入了時間之後就會有了白天和晚上的天氣變化，下雨、下雪等天氣狀況也會呈現在各位玩家眼前，這樣就完成了一張自己所創作的新地圖了，接下來只要離開編輯模式，到駕駛模式就可以在駕駛艙看到了幾所創作的一草一木，每一棟建築物，每一座高山和每一條小溪都是自己的心血所成，感受絕對會比在預設的地圖玩起來的深刻呀~!!

鍵盤快捷鍵

駕駛者

◆DCC模式：

指令	功用
,或Z	減速,反向
或A	加速 往前
/或S	停車
或X	使用手煞車

◆車廂內模式：

指令	功用
	反向桿往前
/	反向桿往後
8	提升油門
2	降低油門
5	油門歸零
9	釋放煞車
6	使動煞車
3	啓動煞車
pause break	緊急煞車
4	獨立煞車
0	釋放獨立煞車
7	切換動態煞車
L	開啓頭燈
1或End	集電弓
+或H	喇叭
-	時刻
CTRL+A或~	自動駕駛(手動模式)

觀察者

◆F1地形處理：

指令	功用
U	提升高度
D	降低高度
A	高度調整
	減少游標圖密範圍
+	增加游標調整範圍
[	增加高度的遞增率
]	減少高度的遞增率
G	選取高度
H	使用高度
P	台地
W	增加水域貼圖
Ctrl+[	增加斷層的單位
Ctrl+]	減少斷層的單位
B	區域選擇方框
F	適用斷層地圖
D	取消選擇

◆F2繪圖：

指令	功用
C	改變貼圖方向
Ctrl+[	增加貼圖單位
Ctrl+]	減少貼圖單位
	減少半徑
+	增加半徑
G	選取貼圖
B	選擇方框
F	以選取貼圖填滿
D	取消選擇

◆一般控制：

指令	功用
Ctrl+列車號碼 (如Ctrl+0.1.2....)	選擇列車
Ctrl+1+1（快速連按）	選擇十一號列車
Ctrl+1+2（快速連按）	選擇十二號列車
I	顯示十進位速度
D	分離模式
J或/	切換為前交叉點
Ctrl+J或Ctrl+\	切換為後交叉點
Alt+T	顯示時鐘
ESC	離開
P	暫停
Ctrl+T	顯示畫面微調對話框
Ctrl+S	儲存
Ctrl+L	載入

◆劇情腳本：

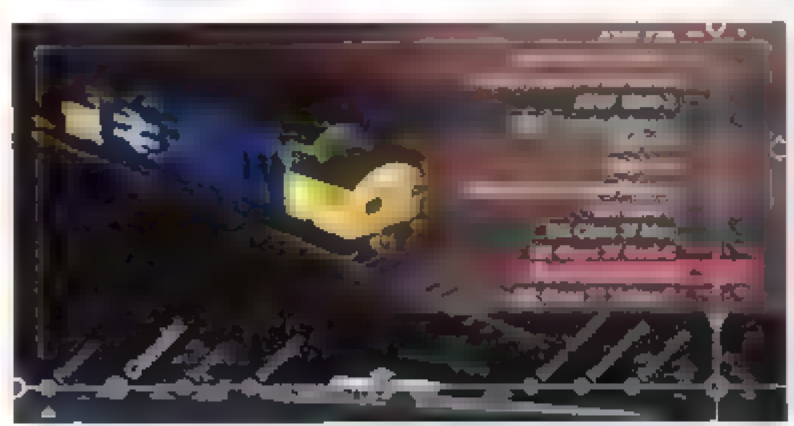
指令	功用
K	顯示工作指令
ESC	隱藏工作順序
ENTER	開啓/關閉訊息

◆車廂中攝影機：

指令	功用
[	前一個觀點
]	下一個觀點
Ctrl-[	跳到前一個觀點
Ctrl-]	跳到下一個觀點
C	在雙車廂之間切換

◆攝影機：

指令	功用
F8或1	內部觀點
F7或2	外部觀點
F8或3	追蹤觀點
M或F5	地圖觀點模式
↑	往上
↓	往下
←	往左
→	往右
page up	放大
page dn	縮小
F1	列車觀點
F2	鐵路旁固點觀點
F3	月台觀點
F4	隱藏控制介面
空白鍵	隱藏consist框
ctrl+空白鍵	隱藏所有介面
+	沿著列車往前移動攝影機
	沿著列車往後移動攝影機



◆F3物件：

指令	功用
O	物件模式
S	曲線模式
-	前一個物件
+	下一個物件
A	增加物件
M	移動物件
R	旋轉物件
G	選取物件
D	刪除物件
N	為物件命名
Q	分割曲線
H	曲線高度
X	移除曲線上的點
I	插入曲線
S	曲線平順化

◆F4鐵道：

指令	功用
T	鐵道模式
Y	鐵道側面模式
V	鐵道號誌模式
-	前一個選擇
+	下一個選擇
A	增加鐵道
M	移除鐵道
R	旋轉鐵道
G	選取鐵道
D	刪除鐵道
B	將鐵道拉直
J	切換交叉點的方向
N	定義名稱
Q	分割曲線
H	曲線高度
X	移除曲線上的點
I	插入曲線
S	曲線平順化
J	選取傾斜度
K	適用傾斜度
L	選取曲面

◆F5工具：

指令	功用
A	放置攝影機
M	移動攝影機
D	刪除攝影機
R	放置尺規
T	移動尺規
Y	刪除尺規
S	絕對高度
L	相對高度
[	反時針方向旋轉貼上
]	順時針方向旋轉貼上
B	選擇區域
P	貼上區域
X	取消選擇

◆F6世界：

指令	功用
A	增加計時器
M	移動計時器
D	刪除計時器
-	該日時間往後
+	該日時間往前

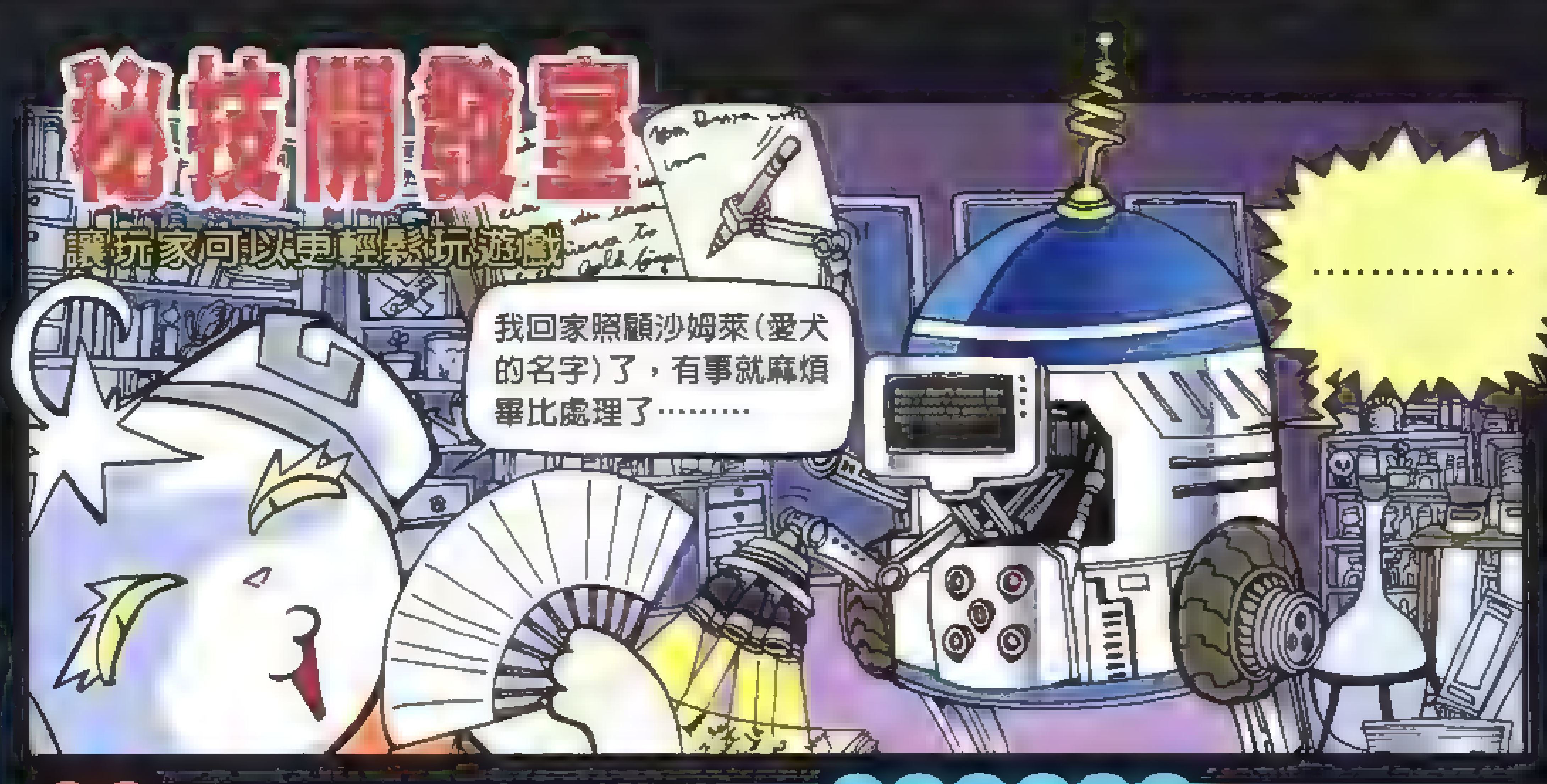
◆一般控制：

指令	功用	指令	功用
Ctrl-N	新地圖	Alt-C	顯示/隱藏訊息
Ctrl+L	載入地圖	Ctrl+Z	取消前一動作
Ctrl-S	儲存地圖	Ctrl-Y	重做前一動作
Ctrl+E	編輯地圖	1.2...	跳到1號，2號...標記
Ctrl+O	開啓選項對話框	Ctrl+1.Ctrl+2...	設定1號，2號...標記
Ctrl+T	開啓需要物件對話框	Ctrl+Shift+1	再設1號，2號...標記
Ctrl+F	找出命名的物件	F9或CTRL+W	啓動/關閉格線顯示
Ctrl+M	顯示迷你地圖	F10	主選單
Ctrl+空白鍵	隱藏/顯示介面	F12	求助



秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

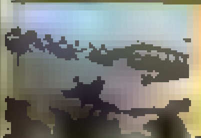
歡迎大家來到攻略圖書館的別室─秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

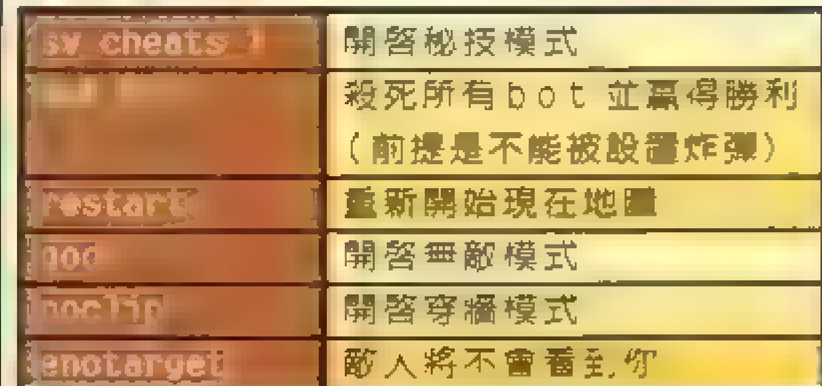
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

學者 [illegible] ◆15P ◆100S



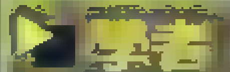
絕對武力：一觸即發

在選單中按下 ` 即可以輸入以下密技：



sv_cheats 1	開啟秘技模式
[illegible]	殺死所有bot 並贏得勝利（前提是不能被設置炸彈）
restart	重新開始現在地圖
god	開啟無敵模式
noclip	開啟穿牆模式
notarget	敵人將不會看到你

bot_zombie 1	bot將只會停在原地不動
bot_pistols_only	bot將只會買手槍這個武器
kick	踢擊bot
bot_sniper_only	bot將只會買狙擊槍這個武器
bot_goto_mark #number	[illegible]
bot_difficulty	設定bot的AI難度
bot_knives_only 1	bot將只會用小刀攻擊



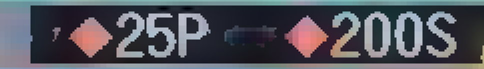
學者 [illegible] ◆15P ◆100S

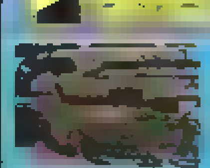


痛苦殺手(Painkiller)

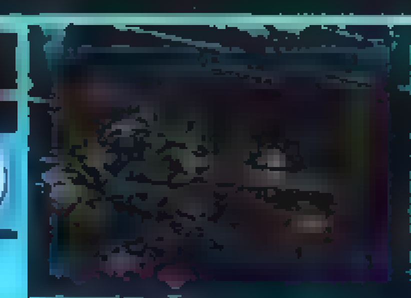
以下秘技必須在daydream及insomnia模式中才能使用，遊戲中按 ~ 鍵後，即可輸入以下密技：(開啟或關閉的意思是指：同一個指令可以開啟秘技，也可以再輸入一次將其關閉)

PKGOD	開啟或關閉"無敵"模式
PKDEMON	開啟或關閉"惡魔型態"模式
PKWEAKENEMIES	開啟或關閉"敵人生命值變成1"模式
WEAPONSPECULAR 1/0	開啟武器反射模式，0則是關閉
PKWEAPONS	得到全部武器
PKAMMO	彈藥全滿
PKPOWER	生命彈藥全滿
PKGOLD	得到金錢
PKHASTE	開啟或關閉敏捷模式
PKWEAPONMODIFIER	開啟或關閉武器修改模式
PKKEEPDECALS	開啟或關閉戰鬥痕跡永不消失模式
PKKEEPBODIES	開啟或關閉屍體永不消失模式





浴血戰場 2004 (Unreal Tournament 2004)

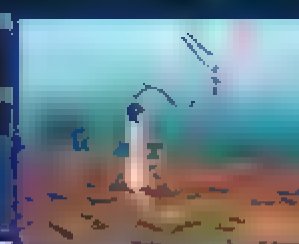


遊戲中按 ~ 鍵後，即可輸入以下密技 = 請輸入數字

[illegible]	無限生命	[illegible]	顯示網路連線資料
[illegible]	得到所有武器	[illegible]	關閉所有資料
[illegible]	所有武器彈藥變成999	[illegible]	決定電腦解析度 如 800x600x32
[illegible]	獲得instagib shock rifle	[illegible]	開啟指定地圖
[illegible]	開啟飛行模式	[illegible]	離開遊戲
[illegible]	關閉飛行模式	[illegible]	更換隊伍
[illegible]	獲得Raptor	[illegible]	獲得redeemer
[illegible]	獲得Manta	[illegible]	獲得ion painter
[illegible]	獲得Goliath	[illegible]	獲得lightning gun
[illegible]	獲得Hellbender	[illegible]	獲得rocket launcher
[illegible]	獲得Scorpion	[illegible]	獲得flak cannon
[illegible]	關閉更換彈藥與重力	[illegible]	獲得minigun
[illegible]	凍結時間 再輸入一次會解除	[illegible]	獲得link gun
[illegible]	變成慢動作	[illegible]	獲得shock rifle
[illegible]	得到所有武器 但彈藥沒有全滿	[illegible]	獲得bio rifle
[illegible]	設定遊戲速度	[illegible]	獲得assault rifle
[illegible]	設定重力強度	[illegible]	獲得Shield Gun
[illegible]	設定跳躍高度	[illegible]	獲得Sniper Rifle
[illegible]	自殺	[illegible]	獲得Grenade Launcher
[illegible]	增加bot	[illegible]	獲得AVRiL
[illegible]	變成第三人稱視點	[illegible]	獲得Mine Layer
[illegible]	變成第一人稱視點	[illegible]	變更全螢幕或視窗模式
[illegible]	改變玩家名字	[illegible]	改變視野角度
[illegible]	殺死所有bot	[illegible]	獲得the toilet car
[illegible]	離開遊戲	[illegible]	獲得Leviathan Tank
[illegible]	顯示所有資料	[illegible]	獲得Ion Plasma Tank
[illegible]	顯示聲音資料	[illegible]	製造有趣的號角聲 必須在車輛中才能使用
[illegible]	顯示每秒多少Frames		
[illegible]	顯示遊戲資料	[illegible]	讓角色或車輛變大或變小



軒轅劍外傳：蒼之濤



寶箱的資源再生行動

即使還是大家都知道的秘密，但是對於從來沒有玩過軒四的玩家來說，大概都沒有人知道這秘技吧，只要連續調查五次空寶箱之後，就能把寶箱拆下來當材料用，數量不等。之後當繼續調查空寶箱的時候，便會自行進行相關的拆解動作，不需要調查五次以上。

提早學到桓遠之的大山現形

桓遠之必須等到抵達昊天界第二島之後才會學到大山現形這項絕技，但是玩家在一場戰鬥裡依照下列順序使用招式就可提早使用，分別是驅魅拳 大山右手 →飛奔腿 大山左腳 →懸魅足 大山右腳 →閻羅指 大山左手 →凝神定心 大山之心 ，則大山現形會直接在凝神定心施展完畢之後自動出現。

車芸最強武器的獲得方式

車芸最強武器需要利用水雲、流紫、異金、青凌、千五種武器，到時候只要帶著它們與昊天界第三島的化界商人進行交談動作，他就會幫車芸作出最強的武器"無上"出來。

香香愛戀 友誼萬歲!

最麻吉的深情畢業好禮！

全世界最可愛的 波利~香香ㄛ ！

離別 近在眼前 就讓香香波利當我們的深情信物

久久不散的香氣 如同你我的友情 恆久不變

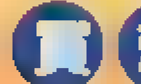
波利~香香ㄛ 可以掛著當最卡哇伊的吊飾，

還會發出特殊花香的甜蜜香味哦！





圖示以實物為主，
本圖片僅供參考







仙境傳說開卡點數100點哦！











芬達!RO搭配送
上網拉霸中大獎
活動內容
即日起至 5/31 只要至全省全家、萊爾富、OK 及福客多便利商店任買 2 瓶芬達汽水 600ml 保特瓶系列 + 49 元 即可購買仙境傳說人物造型置物盒一只 (共 3 款造型) 憑盒內所附之活動序號，至芬達絕妙調配專區，輸入序號即可立即中獎結果。
產品大小以實物為主
本廣告內容僅供參考
芬達!
RO
活動獎品
RO 手機、RO MP3 PLAYER、RO 進口公仔、
RO 週邊商品、虛擬寶物 ...
等 6 千多個獎項 ..
虛擬寶物
惡魔髮圈、天使髮圈、骨製頭盔、亡者髮箍、小惡魔帽
防禦力 +3STR + 1
防禦力 +2 AGI + 1 LUK + 1
對惡魔型怪物耐性上升 3%
防禦力 +7
對於暗屬性攻擊有 15% 傷害
AGI + 2
對惡屬性耐性上升 10%
防禦力 +3 STR + 1
INT + 1
加價送贈品必須搭配芬達加價購活動，不得單賣。詳情請見仙境傳說官方網 http://ro.gameflier.com
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
「芬達」是可口可樂公司的註冊商標
©2004 THE COCA-COLA COMPANY



RO 畢業紀念冊
今生今世　你永遠是我最珍惜的朋友
RO畢業紀念冊
School
時光匆匆，畢業季節又將來臨~> <~
歡樂生活的點點滴滴　令人難忘．．．
我最最親愛的同學們　珍重再見
就讓 RO畢業紀念冊
為我倆留下最繽紛的回憶~
NT$ 120元
仙境RO傳說
RO魔法鋪
RAGNAROK
Ⓒ&Ⓟ2004 Soft World International Corp
Ⓒ2004 Gameflier International Corp
Ⓒ2004 Gravity Corp & Lee Myoung, n (studio DTDS) All Rights reserved
Made in Taiwan 台灣製造
服務電話 0800741009
ro.gameflier.com
GRAVITY
7-11、四維鐘錶、遊戲快遞、智遊網都買得到喔！



三國最強兵法實現！
諸葛亮火燒新野、三江口周瑜縱火、陸遜營燒七百里、火計奇謀，遊戲再現
三國火攻兵法的戰術精華，以火為本，言行創造無限戰略。
堆材引火，阻斷道路，擾亂攻勢，焚燒樹林，摧毀農場，玉石俱焚
誘敵深入，連環縱火，火箭齊發，焚燒殺敵！
火之戰略
連線即時戰略
世紀三國
AGE OF SANGUO
尼奧年度鉅獻・即將轟動上市
For Windows 98/Me/2000/XP
誘敵入林火焚之
尼奧科技有限公司

仙境傳說

櫻の花嫁

蜜月旅遊攻略包

發燙的新資訊 推薦的好去處 帶你圓滿完成蜜月之旅

仙境勇士
介紹遊戲中所有職業之就職方式、技能以及該職業特性。

仙境任務指導
詳介各種特殊任務與合成物品之任務。

仙境風情畫
介紹仙境中所有都市資訊，包括商店、NPC位置、玩家集中地...等。

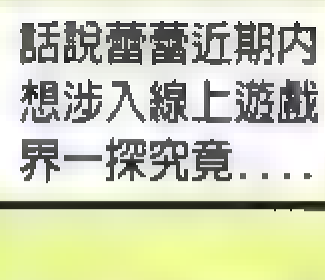
仙境深度旅遊
詳介各區域地圖攻略資訊，包括出現怪物詳細資料、迷宮走法、適合練功之職業與等級。

怪物圖鑑
詳細介紹仙境中所有怪物的資料與掉落物品。

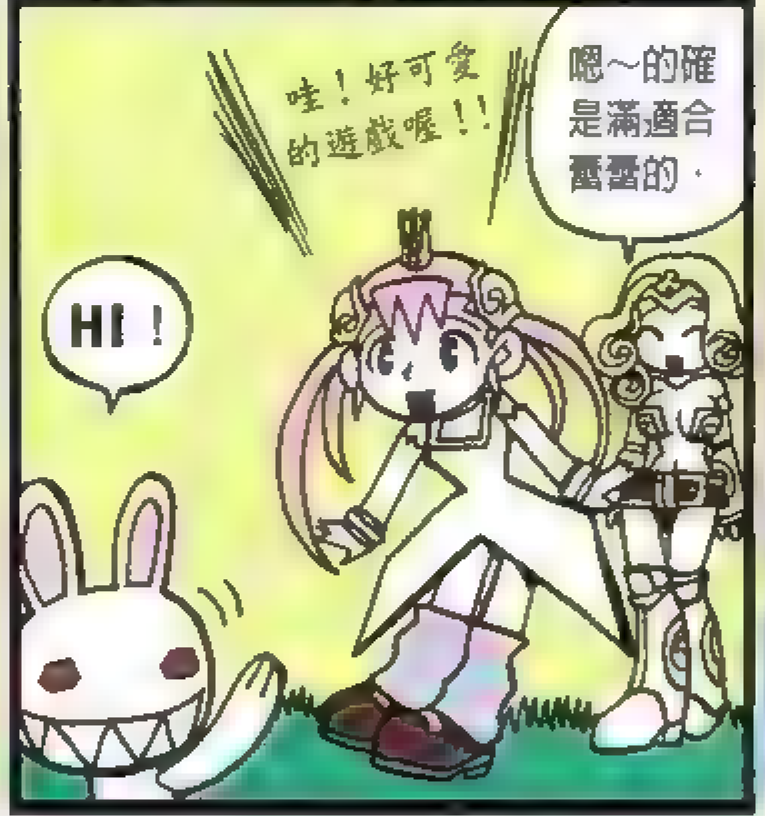




騎士團在此進行石盤的評議



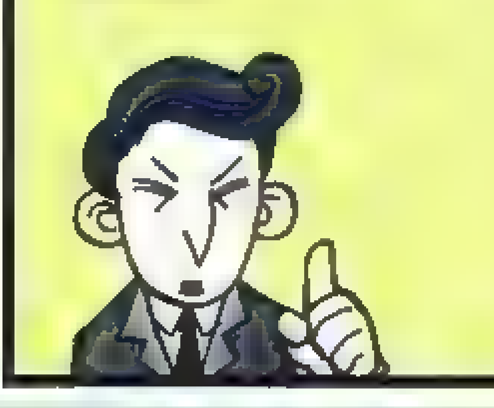






數日後－
遊戲出現公告－

鑑於遊戲中bug盛行，本遊戲將回溯至一個月前，造成不變，敬請見諒。





遊戲向上委員會評議護照

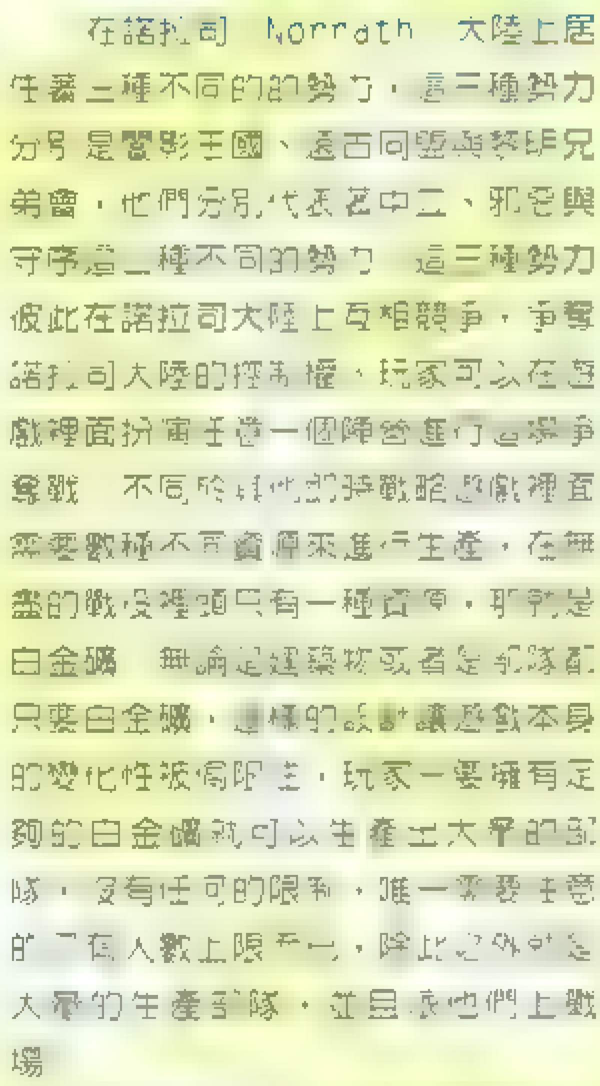
委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！



騎士－Bishop

無盡的戰役

《無盡的任務》是一款擁有四十幾萬人同時上線，深受許多硬派玩家所喜好的角色扮演遊戲，這次SNOY打著《無盡的任務》（Everquest）這塊招牌推出了《無盡的戰役》（Lords of Everquest），並將原本的角色扮演轉換成為即時戰略。



在諾拉司（Norrath）大陸上居住著三種不同的勢力，這三種勢力分別是闇影王國、遠古同盟與黎明兄弟會，他們分別代表著中立、邪惡與守序這三種不同的勢力。這三種勢力彼此在諾拉司大陸上互相競爭，爭奪諾拉司大陸的控制權，玩家可以在遊戲裡面扮演其中一個陣營進行這場爭霸戰。不同於其他即時戰略遊戲裡面需要數種不同資源來進行生產，在無盡的戰役裡頭只有一種資源，那就是白金礦，無論是建築物或者是部隊都只要白金礦，這樣的設計讓遊戲本身的變化性被侷限住，玩家只要擁有足夠的白金礦就可以生產出大量的部隊，沒有任何的限制，唯一需要注意的是有人數上限而已，除此之外就是大量的生產部隊，並且派他們上戰場。



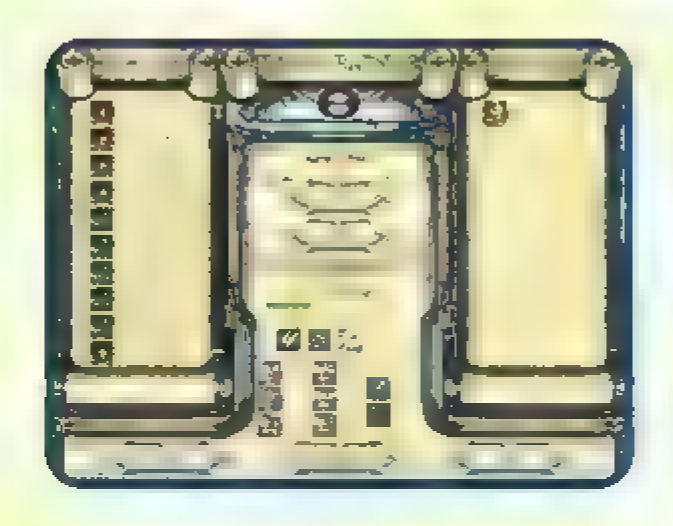


在遊戲中共有三種不同陣營可以提供選擇，每個陣營都有三位不同的英雄可供選擇，英雄本身具有獨特的靈氣效果以及能力，這些能力不但可以增強我方部隊的力量還可以削弱敵對陣營的抗性，如此一加一減後可以產生相當大的效果，因此英雄在遊戲裡佔有重要的地位。在戰鬥時如果非必要盡量不要讓你的英雄隻身深入敵陣，一旦你的英雄掛了那可就麻煩了，因為要讓英雄重上戰場的唯一方法便是對他進行復活，不過這可不是件容易的事情，你的對手不可能放著不管讓你有在英雄戰死處自行復活英雄的，也因此英雄戰死後要能夠重回戰場可以說是相當困難，它不像魔獸爭霸3一樣可以花錢買回來或是另聘新英雄。遊戲裡所有角色英雄或者是部隊都可以藉由打倒敵人或者破壞建築物取得經驗值進行升級，等級提升以後移動速度、攻擊力、防禦力、生命值等等都會增加，英雄等級一旦達到一定程度之後可以使用的法術也會增加，普通部隊則是在升級以後可以晉升成為騎士，這些普通部隊一旦變成騎士後將會有自己所屬的靈氣，騎士的靈氣與英雄一樣具有雙重效果，可以削弱敵人的能力與抗性以及增強我方部隊的能力。對於戰力有相當大的影響，不過騎士最大的缺點就在於數量太少，每個人最多只能將兩個等級六以上的單位晉升成為騎士。

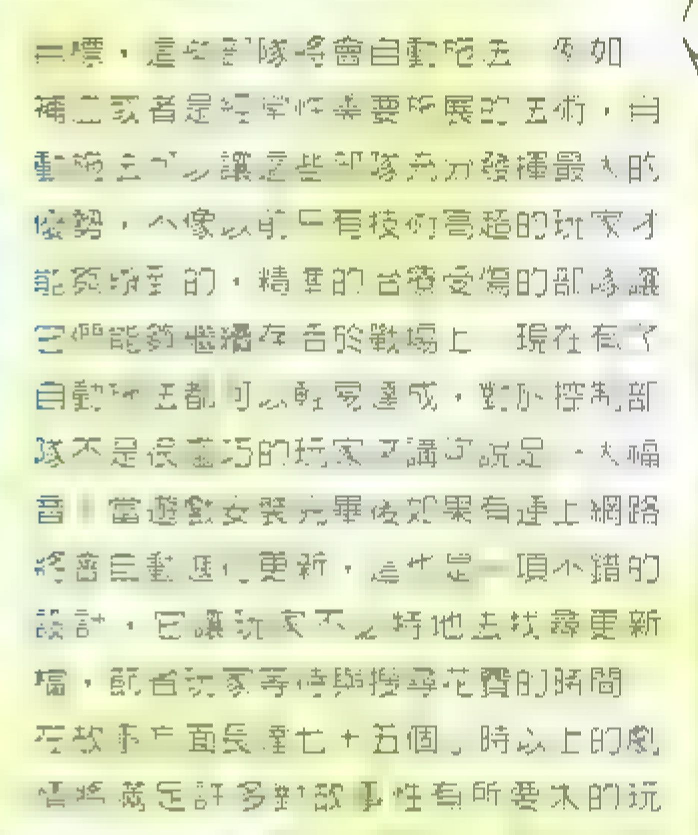


在操作上面並沒有任何相當的不方便之處，不過有時會發生想要快速點選部隊時往往會有反應過慢或者是無法點選到自己想要的部隊，必須要重複點選數次才能夠對部隊順利下指令。在部隊控制方面比較有趣的地方是，以往玩家必須記住每一個單位的技能的熱鍵才能夠快速的施展法術，在《無盡的戰役》裡，玩家只要點選部隊後按下鍵盤上方的F1～F3就可以快速施展該部隊所擁有的技能，這個設計可以說是相當便利，但是，當玩家按下熱鍵後將發現整個部隊裡只有一個單位會使用這項技能，其他相同的部隊完全沒有反應，玩家還得要一個一個去點，這真的是美中不足啊……（明明有便利的指令卻做這種一半的…也不做個可以同一部隊下一個指令就能全部實行的指令）。在生產各種單位以及進行升級的指令上面並沒有對應的快速鍵，這也是相當的不便，要是這個缺









點能夠改掉在戰鬥節奏上面將可以更快。在視點上面玩家可以自由的變換視點由各種不同角度進行觀看，也可以拉近仔細觀看自己的部隊，不過這個功能大概只能在任務模式裡使用，真正與其他玩家對戰時是不會有時間讓你慢慢來的，視點上建議還是維持在初始的視點比較容易進行遊戲。此外玩家也可以關閉視窗讓可視範圍變大，視窗關閉之後將可以擁有更大的空間，不過一開始不熟悉的時候不建議這麼做，免得因為不熟悉而手忙腳亂。大概上來說除了查看單位沒有熱鍵可以使用以及不允許的部隊編成熱鍵外其他表現都不錯。

在AI表現上，無論是敵我雙方的領航能力都上看得出蠻不錯，如果距離沒有拉好，敵我雙方很容易打起來，有時還會轉眼馬上就變成一場混戰。在遊戲裡有提供自動施法，讓玩家在戰鬥中可以專注在部隊的控制上面不用分心於施法，這是一個相當貼心的設計，只要在範圍內有合適的目標，這些部隊將會自動施法，例如補血或者是經常性需要施展的法術，自動施法可以讓這些部隊充分發揮最大的優勢，不像以前只有技術高超的玩家才能夠做到的，精英的法師與受傷的部隊讓它們能夠繼續存活於戰場上。現在有了自動施法就可以輕易達成，對於控制部隊不是很靈巧的玩家來說可說是一大福音！當遊戲安裝完畢後如果有連上網路將會自動進行更新，這也是一項不錯的設計，可讓玩家不必特地去找尋更新檔，節省玩家等待與搜尋花費的時間。在故事方面長達七十五個小時以上的劇情將滿足許多對故事性有所要求的玩家。介面上，可以任意移動以及關閉的視窗能夠騰出許多的空間讓視野更好，一旦玩家熟悉操作介面後可以試著將視窗關掉，完全利用熱鍵來下達命令，這樣會讓遊戲更為快速。







遊戲護照

GAME PASSPORT

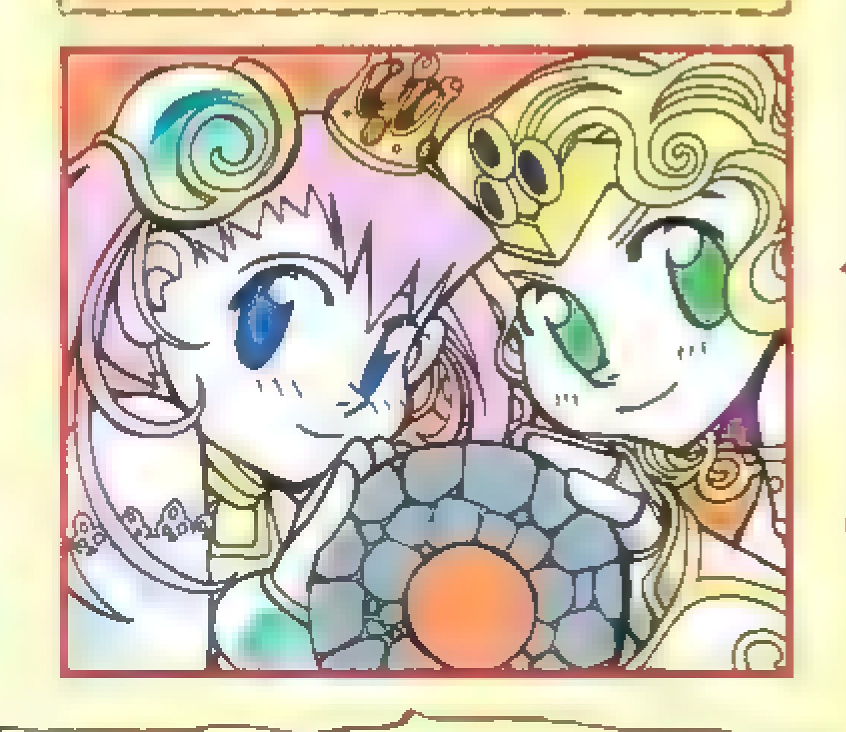


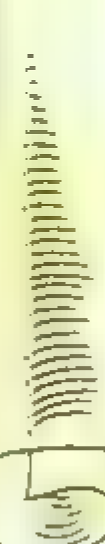
無盡的戰役

製作公司	Rapid Eye Entertainment
發行公司	Sierra Entertainment
遊戲類型	即時戰略

操　作	除了少部分不體貼的設計對於遊戲並無太大影響
耐玩度	遊戲內容過於單調缺乏更多的變化令人...
劇　情	故事劇情豐富，三個陣營的劇情總共長達七十五小時以上
音　效	無特別吸引人之處。
畫　面	普通水準，比較值得一提的是部隊是全3D的...

《無盡的戰役》裡，能使新手玩家得到遊戲上的樂趣，但是對於大多數深愛《無盡的任務》的玩家而言，便無法滿足他們，他們希望能夠由遊戲裡面得到更多，可惜此款策略遊戲是沒有辦法滿足支持《無盡的任務》的多數死忠玩家的。







聖獨角獸騎士團

學者—南宮博士

魔幻世紀

《魔幻世紀》(Spellforce) 是角色扮演碰上即時戰略遊戲的異種格鬥技結果，這種嘗試不算前所未有，事實上，類似的前輩作品多如繁星、淵遠流長。例如比較沒有名氣的《巫師之怒》，也例如評價超高的《狂神天威》(Warlord Battlecry)、更別提當紅炸子雞《魔獸爭霸三》(Warcraft III)。但說老實話，這種嘗試的失敗比成功的結果要多，《魔幻世紀》究竟有沒有攀上經典的高峰呢？

趣味滿點的單人劇情戰役

在當紅的《魔獸爭霸三》遊戲裡，玩家可以扮演英雄帶兵作戰，英雄雖然可以隨著殺敵數量的增加而獲得等級的提升以及全新的法術或技能，但變化性不大，而且最多只能升至十級，這雖然是為了兼顧多人遊戲時的節奏感，但卻讓單人劇情戰役時的彈性受到侷限。《魔幻世紀》在這個部分有著較為搶眼的表現，在它的單人遊戲裡，玩家所扮演的角色（符石戰士）可以利用技能樹調整人物的能力，使角色成長變得更有深度與彈性，尤其值得一提的是，《魔幻世紀》的劇情戰役設計方式比較接近角色扮演遊戲，玩家所操控的主角可以自由地遊歷於遊戲世界，接下各種主線與支線任務，而不只是在一張又一張的獨立地圖上完成戰略目標而已。在與NPC談話、交易、以及發展人物的過程中，玩家可以感受到更深刻的角色扮演趣味，此外，由於人物發展的變化性很大，也增添不少重複進行遊戲的價值。



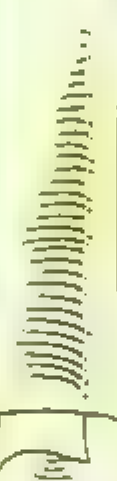


多人衝突戰的匱乏

單人劇情戰役的確很好玩，劇情與關卡設計也有水準以上的表現，但是多人連線衝突戰的匱乏卻成了一個頗為嚴重的缺點。筆者買到這套遊戲時，本來想先嘗試它的多人連線衝突戰的功能，不過，筆者馬上就發現遊戲中並無法用單人模式來跟電腦控制的人工智慧對手進行練習，更可惜的是，如果要進行多人連線遊戲的話，《魔幻世紀》玩家一大多是[illegible]這讓這款遊戲在網路對戰上的價值大打折扣。不過，筆者在此一定要強調一點，雖然我們喜歡即時戰略遊戲裡的多人連線功能，但這並不是一款好遊戲不可或缺的要素，享受《魔幻世紀》單人劇情戰役的樂趣更傾向角色扮演遊戲的玩家，或許我們也可以接受它是一款好單機遊戲、而非好連線遊戲的事實。

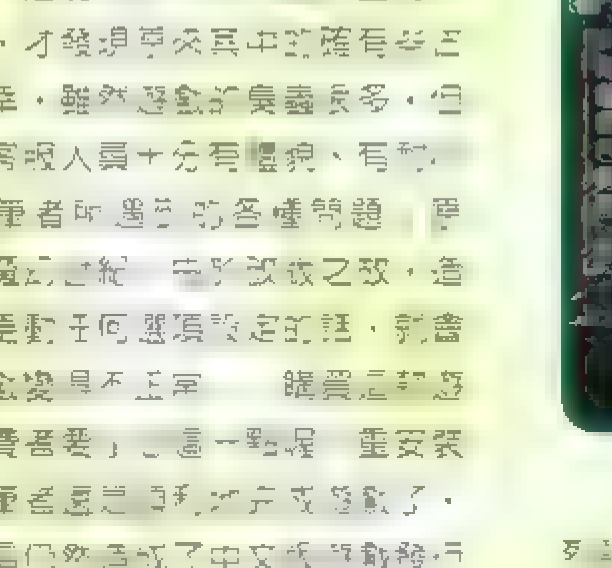
距離完美就差那臨門一腳

《魔幻世紀》就和筆者對許多JoWooD所發行之遊戲的感覺一樣，就是創意十足，但執行力卻是不夠火候，角色扮演的層面雖然有深度，但是它的另一個面向跟不上時下即時戰略遊戲的發展程度，不夠方便的群組控制，略嫌生硬的介面設計，再加上它的執行效率不佳，使得大規模戰鬥變得有點很難進行微控的工作。幸好，遊戲中還能用Tab鍵鎖定附近最強的敵人，不然筆者的英雄恐怕就會身陷人堆無用武之地了。筆者必須強調的是，遊戲畫面的確非常華麗，可以說是即時戰略遊戲類型裡的一時之選，但所需硬體效能似乎超過其所表現，筆者電腦不算太差（請見本文所附之測試硬體），但是仍然可以感受到明顯的延遲現象。此外，遊戲首次載入的時間過長也是個缺點，筆者還曾經以為是電腦當機了呢。不得不說，如果能夠避開這些說來不算嚴重、但玩起來仍然有些惱人的缺點，那《魔幻世紀》就有機會踏入傑作的殿堂，殊為可惜。



中文化的缺憾之處

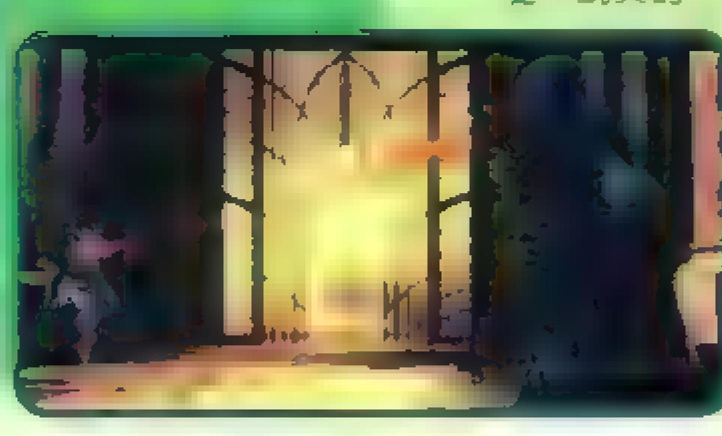
《魔幻世紀》英文版的最大缺點就是臭蟲（Bug）甚多，幾乎到了令人髮指的地步，而聯翔發行的中文版也繼承了這一個特色，甚至還更加嚴重。首先是遊戲無法檢查C槽以外的硬碟，讓筆者無法正常安裝。而在筆者利用另類的下載方式安裝好遊戲之後，便按照慣例到「遊戲選項」的選單裡去瞧瞧有什麼選項是可以稍微調整一下，看看有沒有可以提升效能或讓操作方式更順手的辦法，沒想到這就是另一場噩夢的開始。進入遊戲之後，筆者發現自己的主角無法觸發任何對話與事件，與敵軍對壘的部隊也呈現十分怪異的姿勢，在卡關卡到沒力之後，迫使筆者上國外網站查詢英文攻略，才發現事實真相中的蹊蹺有些古怪。所幸，雖然遊戲的臭蟲很多，但聯翔的客服人員十分有禮貌、有耐心地解決筆者所遇到的各種問題。原來，《魔幻世紀》中文版的設計之故，造成玩家更動任何選項設定的話，就會使得遊戲變得不正常……這一點是重安裝之後，筆者還是可以正常玩遊戲了，不過，這仍然造成了中文版遊戲發行上的缺憾。





另外，造成許多玩家在網路上熱烈討論的一點是，《魔幻世紀》雖然是一個放在貨架上零售的單機遊戲，但它也採用了聯翔所使用的Game on Demand技術（一種單機遊戲程式，讓玩家得以直接在網路上下載並進行遊戲的方式，聯翔所採用的技術與美國Yahoo相同），使得玩家一定得透過這種網路平台來啟動遊戲，也就是說，玩家如果想進入遊戲，就得先上網登入聯翔的伺服器（不需另外付費購買點數卡），雖然並不需要多花額外的代價，但卻造成些微的不便。說真的，在電腦上玩遊戲已經比在遊樂器上要麻煩許多了，還加上了登入伺服器的手續，不是更為複雜了嗎？這種作法雖然可杜絕盜版，但後續發展是否真的對遊戲代理商有利，仍然有待觀察。





遊戲護照
GAME PASSPORT

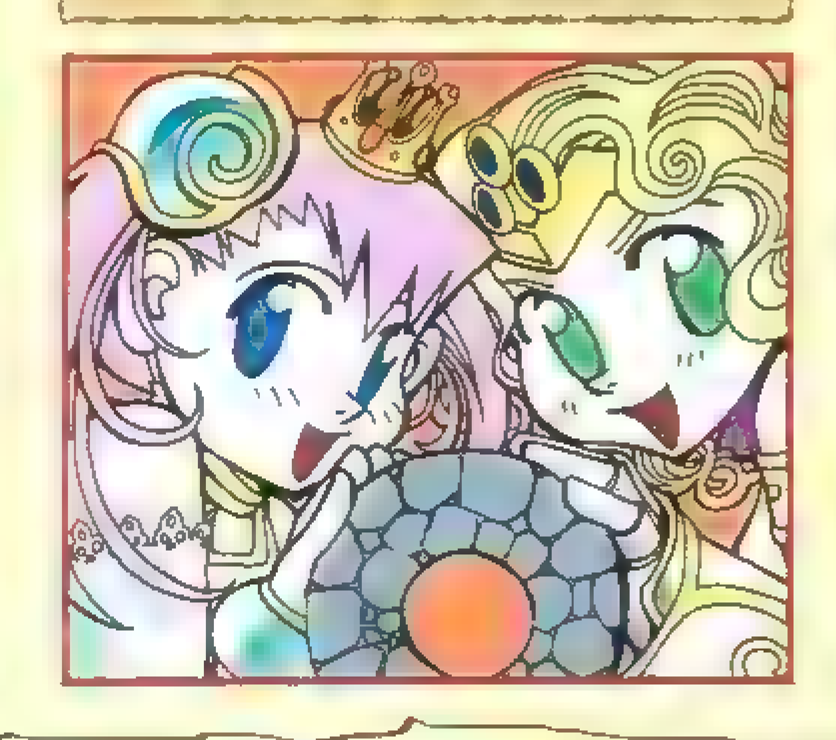


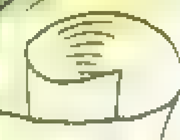
魔幻世紀

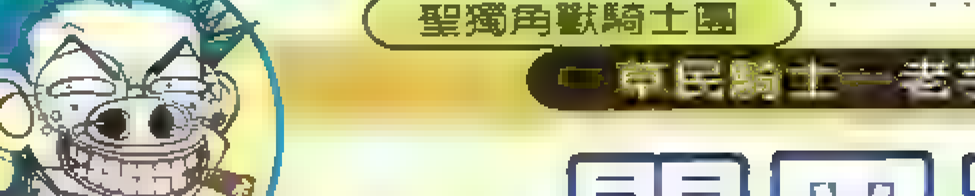
[illegible]	[illegible]
發行公司	聯翔數位
遊戲類型	策略模擬

- **操　作**　群組控制不夠方便，介面設計略嫌生硬，加上 [illegible]
- **耐玩度**　人物發展的變化性很大，增添不少 [illegible]
- **劇　情**　單人劇情戰役相當好玩，[illegible]
- **音　效**　npc有獨特的語音表現，背景音樂 [illegible]
- **畫　面**　遊戲畫面非常漂亮，可說是即時戰略遊戲 [illegible]

總的來說，在忽略許多非關鍵性的小缺陷之後，《魔幻世紀》的確是一款很值得角色扮演與即時戰略玩家進行的好遊戲，耐玩度也不差，如果您需要的正是一款可以帶來許多深度樂趣的單機遊戲，那《魔幻世紀》的確值得考慮。不過，您的電腦一定要具備網路連線的功能喔。



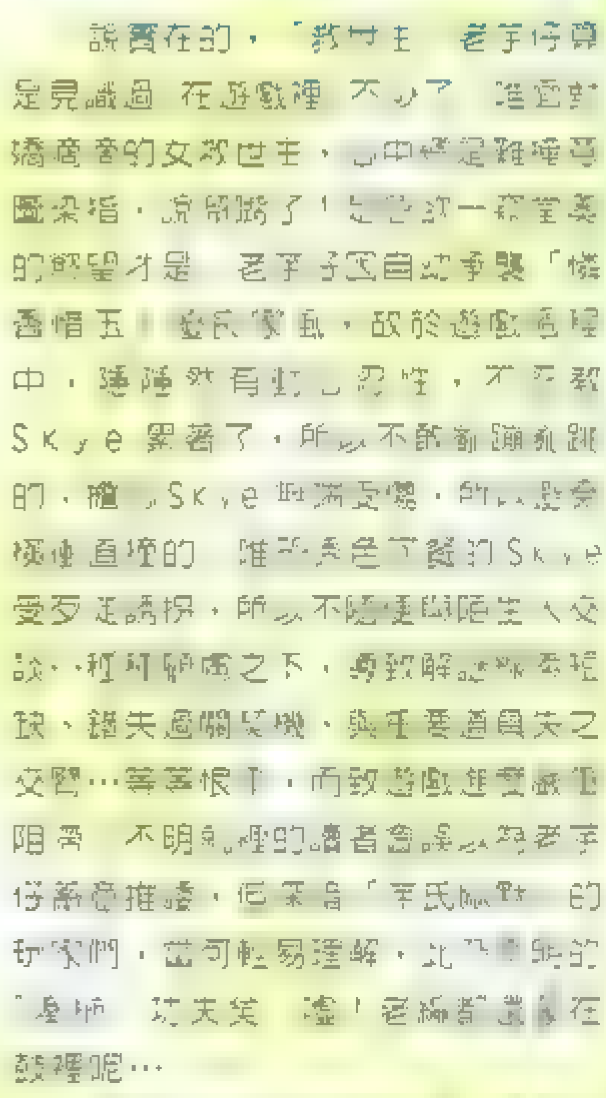




聖獨角獸騎士團

—草民騎士—老宇仔—

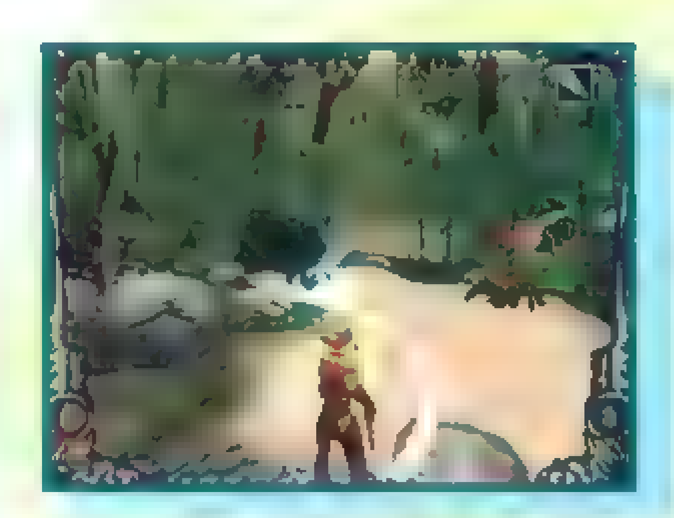
闇黑天使



傳說遠古時代的天鏡，是由巨大的魔法彩虹所構成，且常有神奇的魔法石會從彩虹掉落到人間；如今卻遭逆魔大帝的黑暗勢力所霸佔，所有魔法皆遭詛咒禁錮，人民的生活變得異常困苦，而整個世界也正迅速趨向淪陷。《闇黑天使》的靈魂人物，必須設法尋回當初構組魔法彩虹，但如今卻已散落各地的五枚稜鏡以求修復，重新恢復大地光彩，並將魔法還諸人民，讓世界回復正常軌道。

說實在的，「救世主」老宇仔算是見識過，在遊戲裡[illegible]





[illegible]



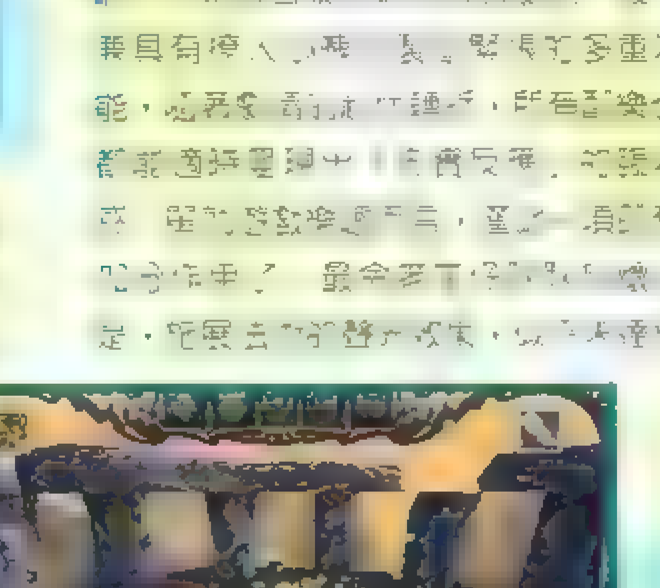






爲的戰鬥中，[illegible]自認絕對是[illegible]的[illegible]戰鬥[illegible]的功能，[illegible]有較高的不[illegible]性，尤其在[illegible]，[illegible]一便用也無法[illegible]，[illegible]時候[illegible]「解[illegible]」[illegible]了。在[illegible]遊戲中，[illegible]數的物品都有「數[illegible]」[illegible]，[illegible]的[illegible]數、[illegible]的數[illegible]等等[illegible]性，勢必要[illegible]上更多的時間[illegible]的

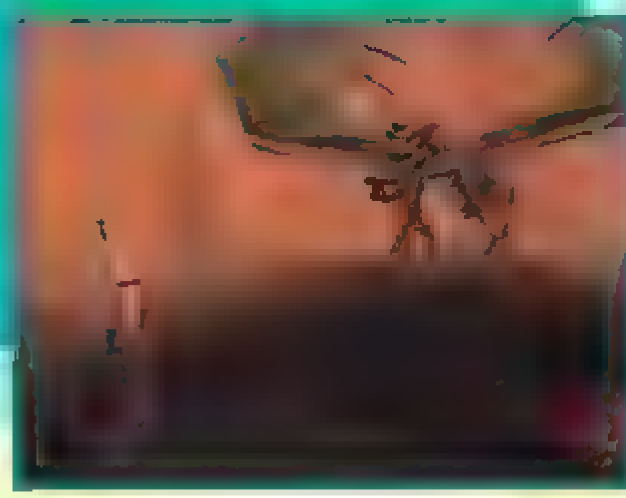
[illegible]遊戲的特色，[illegible]，也會在[illegible]，老三仔不[illegible]的是，[illegible]Sx，e 會[illegible]主要「[illegible]」，[illegible]。背景音樂[illegible]一般，[illegible]具有[illegible]多重功能，[illegible]，所[illegible]適[illegible]中[illegible]成[illegible]遊戲[illegible]，[illegible]了。[illegible]是，[illegible]



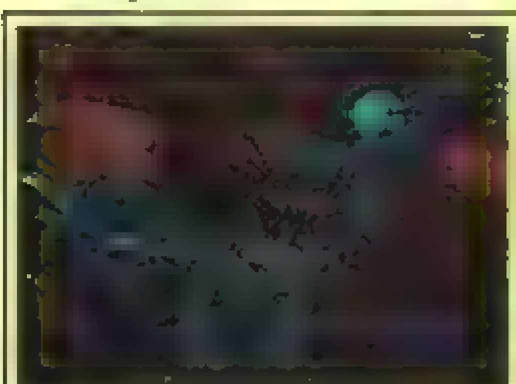
期收的精彩，反倒顯現出有「蓄意」收斂的痕跡，[illegible]不知何以這裡的[illegible]會表現得如此明顯[illegible]」哩！

自從[illegible]老編在「玩家接待所」披露老[illegible]以後，每日[illegible]的女性讀者，一夕間[illegible]五千多人！[illegible]一個「[illegible]」字了得？…對於[illegible]、或[illegible]老芋仔[illegible]長大、或尚未長大的年輕讀者[illegible]的任何批評指教，老[illegible]誠心修正，唯請[illegible]老芋仔[illegible]，[illegible]看「[illegible]」老芋仔文字所[illegible]的[illegible]者，[illegible]老芋仔[illegible]了[illegible]老芋仔，[illegible]之所[illegible]者，[illegible]之「遊戲天堂」矣，而非[illegible]於單一的[illegible]。[illegible]老芋仔「[illegible]」某某網站，[illegible]「[illegible]代的[illegible]」，或是「[illegible]」等等疑惑，老芋仔有什麼理由不[illegible]呢？



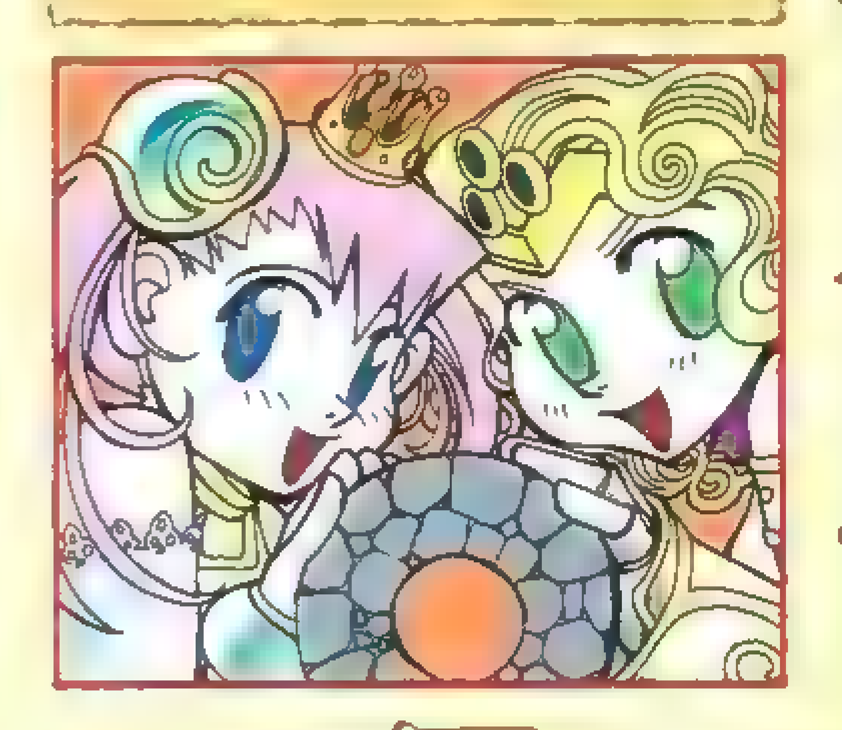


遊戲護照
GAME PASSPORT



闇黑天使

卡通風味濃厚，遊戲風格偏向童話式，劇情與諸多環節能緊密結合發展，解謎難度頗高，極富挑戰性，但法術聲光表現偏弱



操作 [illegible]

耐玩度 解謎成分[illegible]

劇情 人物[illegible]

音效 背景音樂[illegible]

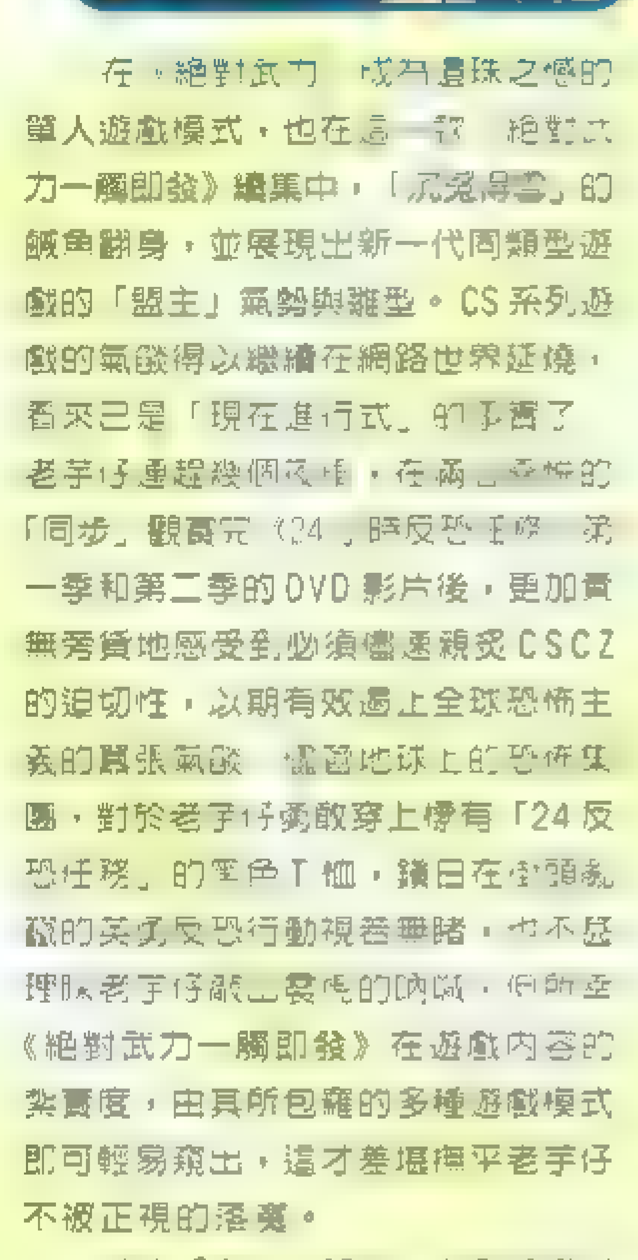
畫面 場景風格[illegible]

聖獨角獸騎士團

草民騎士──老芋仔

絕對武力一觸即發

在台灣網路世界熱鬧對戰了四、五年的《絕對武力》遊戲，終於推出了強勁有力的續集。《絕對武力一觸即發》延續了CS正統血緣，經過翻修與優化的CS引擎，在在都將遊戲畫面、人物造型、槍械即時反應，以及作戰環境的諸般互動性，營造得更臻完美境界。



在《絕對武力》成為遺珠之憾的單人遊戲模式，也在這一部《絕對武力一觸即發》續集中，「沉冤得雪」的鹹魚翻身，並展現出新一代同類型遊戲的「盟主」氣勢與雛型。CS系列遊戲的氣燄得以繼續在網路世界延燒，看來已是「現在進行式」的事實了。

老芋仔連趕幾個夜車，在兩三天內的「同步」觀賞完《24反恐任務》第一季和第二季的DVD影片後，更加責無旁貸地感受到必須儘速親炙CSCZ的迫切性，以期有效遏止全球恐怖主義的囂張氣燄。儘管地球上的恐怖集團，對於老芋仔勇敢穿上標有「24反恐任務」的黑色T恤，親自在街頭亂竄的英勇反恐行動視若無睹，也不屑理睬老芋仔敵愾同仇的吶喊，但所幸《絕對武力一觸即發》在遊戲內容的紮實度，由其所包羅的多種遊戲模式即可輕易窺出，這才差堪撫平老芋仔不被正視的落寞。

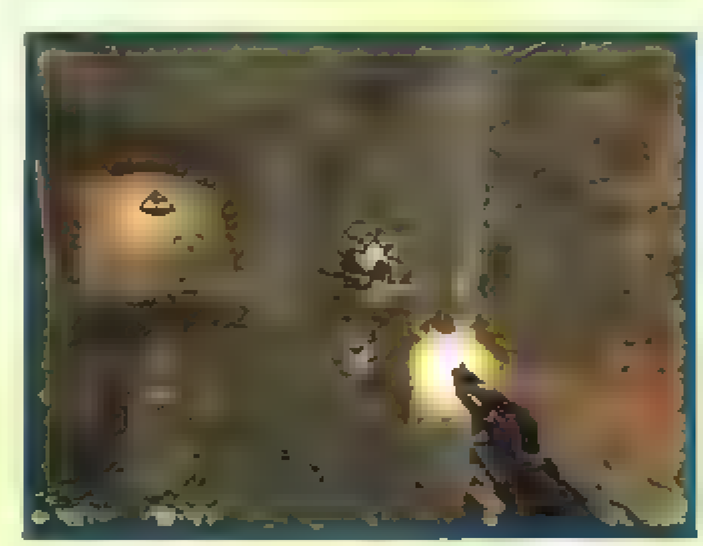
根據「官方」說法，在劇情模式部份，包含有6個故事劇情、3種不同的單人遊戲模式、25個主要任務、75種不同玩法，以及超過225個任務目標需要玩家完成。這裡所謂的「單人劇情」模式，指的是與遊戲設定的多支反恐部隊組成小組以達成各式任務而言，與吾輩印象中的「單人」有所出入。根據「芋方」說法，與其說是單人，不如自行「單機」來得更為貼切。除了若要提多、多支任務採「三戰役制」的單人模式以外，另可透過Steam進行多人線上對戰，再就是大爺老芋仔心花怒放的《刪除片段》單機模式了。





在各種型式不同的遊戲模式裡，全新繪製的場景地圖，添加了更突顯的戰術性，同時也有了天候變化的反射效果，而場景人物的刻畫也更加細膩，無論是人物的臉部、物件的多邊形已呈倍數成長，無怪乎遊戲畫面的精緻程度已超乎之前太多了。遊戲中所使用的地圖場景，結合了《絕對武力》的多人連線地圖，以及全新製作的地圖部份。在舊有《絕對武力》的地圖部份，遊戲工作室已做了相當程度的編修，並賦予鮮明的地形戰術之設計。而新製地圖的部份，自是根據現實世界諸多特殊的實景為藍圖所設計而出，玩家們在親自體會過後，必然會有一番嶄新的領受。

CSCZ雖有多種面貌與玩家會晤，唯其最著力最深、生命力最強韌之處，則當屬多人連線的部份。除了完整蒐羅最新CS1.6版的內容之外，更加入新武器系統和盾牌防禦模式，另新增數種進行遊戲方式，以及數十張精心設計的多人連線地圖。此外，機器人系統也造就此一部份更具智慧的優質表現。機器人不僅比玩家更熟識地圖，還懂得安置炸彈、拯救人質、接聽無線電指令、護送VIP等。由於使用高階的人工智慧，機器人完全可模擬玩家的行動；機器人也懂得團隊合作，甚至比真人的反應還要體貼，表現還要搶眼，完全可填補找不到人連線對戰的缺憾。任何不信邪的玩家，如欲在多人連線的戰地裡獨自闖關殲滅敵軍，那是絕無可能的幻想，蓋因敵人的人工智慧俱由程式即時運算而出，每當玩家重覆執行同樣任務時，所遭遇到的情況也會完全改觀，如此設計顯然已大幅增強遊戲的挑戰性和刺激性，若無同儕的隨行協助與掩護，註定是寸步難行的。遊戲玩到這般田地，玩家們是否和老芋仔一樣，不免心生「人不如機」的喟嘆呢？









由於借助全新製作的角色模組，以及更加細緻的成像引擎之功，遊戲畫面所營造出的真實感，委實令人動容。在不同的地理環境裡，真實世界的天氣變化，諸如細雨紛飛、亂風飄雪、和煦陽光等，足可令玩家們產生恍如置身其中的逼真感受。因應不同遊戲模式與不同任務需求，玩家們有時得在缺乏掩護的槍林彈雨中殺出血路，有時得與恐怖份子短兵相接，以阻止發射核子飛彈；有時得隻身潛行於蠻荒叢林，運用光纖攝影機偵測敵情，或伺機拯救人質；有時得在狙擊手與火箭筒的危機環伺下，逐步設法瓦解敵人的武裝兵力。有時還得[illegible]式的突襲行動…在如此繁複且性質不一的各式任務裡，唯一不變的是特別錄製的語音和音效，它與各式槍械的擬真效果有關，這個環節的突出表現，無疑是將此款遊戲效精進至高峰的一大功臣。



若無強力的槍械系統支助，CS也就不成其為CS了。在CSCZ遊戲裡，出現了多款全新的武器和裝備，明顯提昇了反恐行動的力量。例如M60機槍、火箭發射器、防彈盾、汽油彈、防毒面具、照明彈…等，另如延續CS正統的手槍、狙擊步槍、自動步槍、輕機槍等，無一不是玩家們執行艱困任務的強力幫手。種類繁多的各式裝備，在遊戲中更佔有舉足輕重的地位，例如防彈背心、醫療包、[illegible]槍、遙控炸彈、無線電通話器等，或可提供適時的後援；或可扭轉戰局的劣勢；或可因而締造"達陣"的奇效等。隨著多人連線部份的新模組[illegible]不斷的釋出，這一波CSCZ的強烈熱潮，恐怕還很有得燒呢。



遊戲護照

GAME PASSPORT



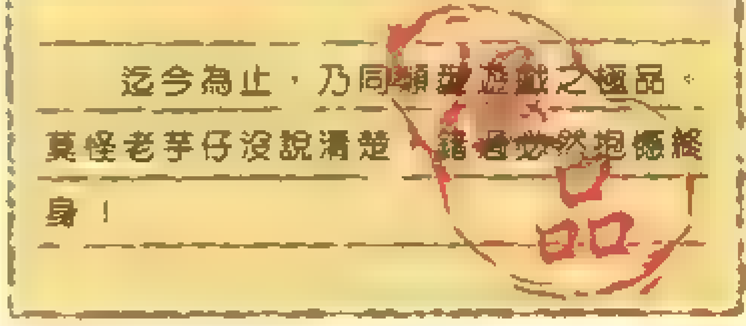
•絕對武力一觸即發•

製作公司 VU Games

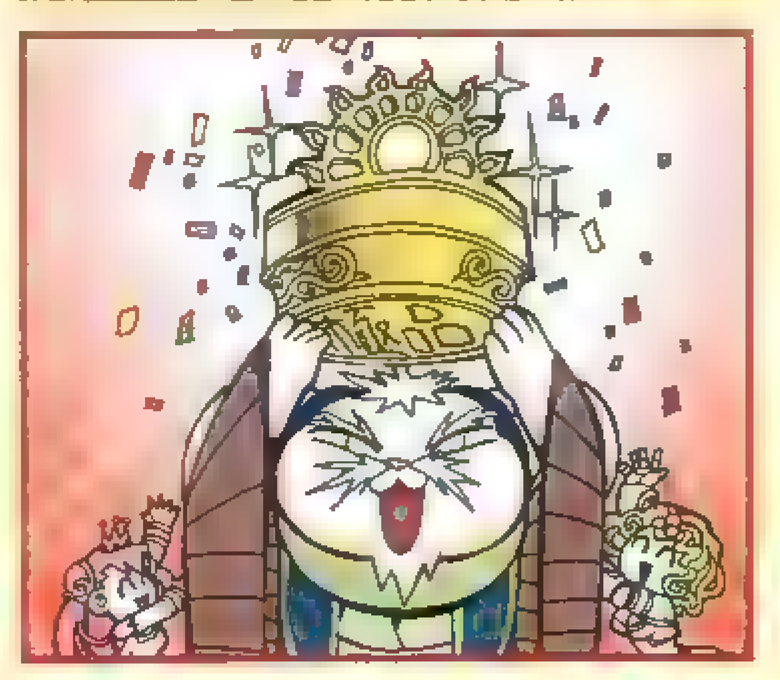
發行公司 松崗

遊戲類型 第一人稱射擊

- 操作：介面看似複雜，實則功能齊備，適應時間稍長，但[illegible]
- 耐玩度：多種遊戲模式[illegible]
- 劇情：單機模式著墨最力，任務目標[illegible]
- 音效：全新錄製的語音和槍械效果音佳，[illegible]
- 畫面：人物造型、場景光影、光源效果、槍械[illegible]



迄今為止，乃同類型遊戲之極品，莫怪老芋仔沒說清楚，諸君必然抱憾終身！



聖騎士—巴雷特
raphael@ms1.hinet.net

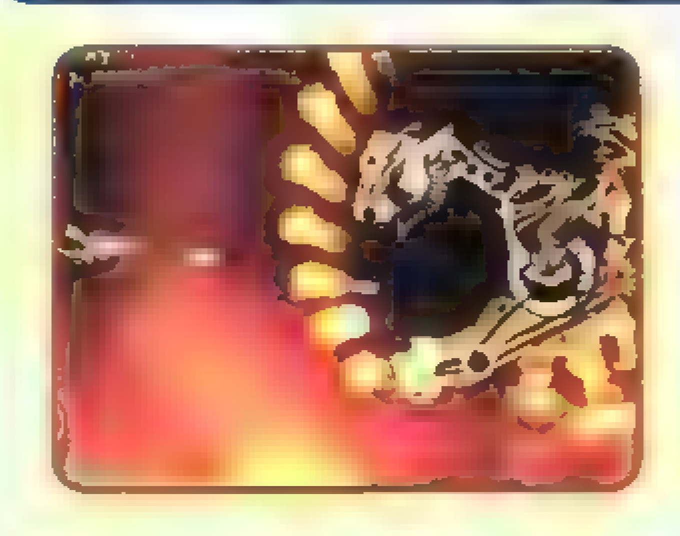


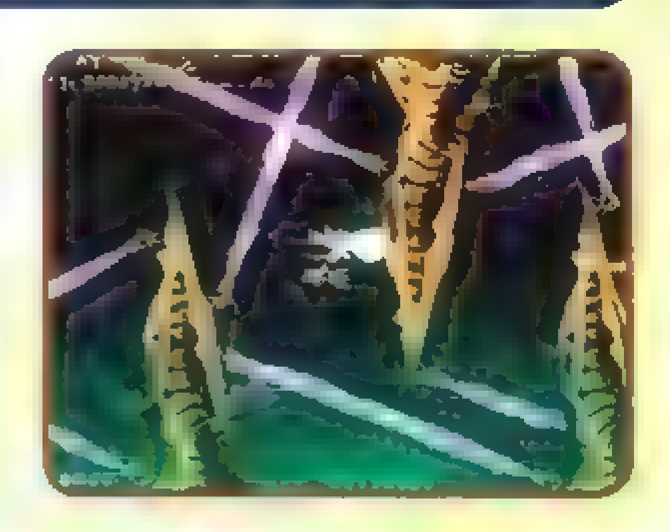
S戰機



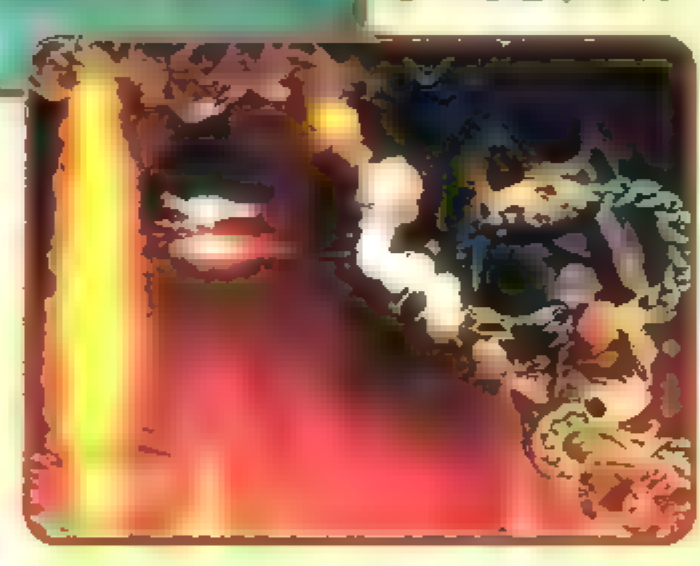
每一顆星球其實都暗中蘊含著龐大生命能量，而且當這些生命能量完全消失殆盡的同時，等於就是宣告一顆星球死亡的正式到來，如今這種看似無法抗拒的悲慘命運已經降臨在你所居住的美麗星球上面。而你現在的首要任務就是設法阻止情況繼續惡化下去，並且試圖逆轉未知敵人傾巢而出的不利戰況……

無論是個人電腦或是電視遊樂器的遊戲作品，近年頭幾乎都紛紛以複雜萬分的遊戲系統設定當做最大賣點所在，相對使得以往那種無需花費太多摸索時間的遊戲作品很難復見，不過隨著這款由Atlantec公司推出的《S戰機》堂堂問世，可以說是讓許多相當喜歡捲軸射擊類型的老玩家感到雀躍不已，而說到筆者自己對於《S戰機》的第一印象，應該也是跟各位讀者一樣都被那華麗又逼真的畫面效果深深吸引，即便這本來就是一款捲軸射擊遊戲絕對不可或缺的重要要素之一。



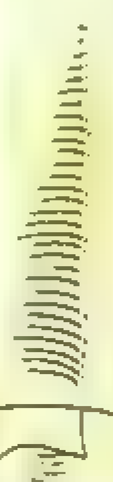


由於《S戰機》遊戲引擎同時支援Direct3D與OpenGL兩種不同的繪圖處理方式，所以你根本無須擔心無法執行遊戲的煩惱問題，但是以筆者個人喜好與兩者互相比較之後，OpenGL的整體表現仍然還是較為優於Direct3D，而且玩家須多一些按照個人習慣選擇畫面解析度，不但還得自行透過Option打開或是關閉多如繁星的特效功能。話說回來，這款遊戲雖然只由五大關卡所組合而成，可是透過製作小組精心安排的遊戲關卡設計，不但能夠讓玩家充分體驗那上天下海的暢快感覺，並且也會讓人逐漸感受到越來越多不斷的驚險戰鬥情節裡頭。所謂人能敵天才能勝天，就是《S戰機》遊戲中直截了當的精華所在，很多時候會讓玩家一時間片刻難以分辨出前景地形與背景地形的差別所在，像是筆者自己在遊戲過程中閃過一批敵人子彈的同時，反而硬生生撞到那些前景的地形，導致自己損失一一格寶貴的己機能量，筆者在此也只能建議大家不妨在死亡當中記取些戰鬥經驗！



至於《S戰機》在聲效方面的表現又是如何呢？相信那些充滿激昂情緒的曲子背景音樂就是最好答案吧！而且千萬也不要在半夜大開喇叭來遊玩這款遊戲，否則永不間斷的轟炸臨場音效包準會讓您家鄰居們通通跑來好好「關心」一番呢！只是筆者心裡總是有那麼一個小小遺憾存在，那就是當己機因為敵人攻擊或是撞到障礙導致能量減少的時候，那段用來提醒玩家注意的對應音效實在是顯得相當不夠明顯，特別是在敵我雙方都在拼命進行攻擊動作之際更是超級容易被掩蓋過去，玩家只好多多自行透過位於左上角的能量錶顯示來全盤掌握目前發生損害情況，並且小心不要因此而反而導致喪生情況不至發生。

再來就是關於《S戰機》的操作方面的深入解析囉！當然，一款標準無比的捲軸射擊遊戲不外乎就是上下左右移動與武器攻擊而已，不過玩家想要獲得狂飆高分與好康寶物的話，那麼就要仔細聽聽筆者在此為你再三強調的連鎖攻擊系統解說。這款遊戲不像同類作品那樣可以靠著標準武器打遍天下，越是後面遊戲關卡越是要靠威力提升寶物的全力輔佐才行，因此玩家需要盡量連續打倒畫面裡頭出現的所有敵人，以便獲得擊倒之後的武器獎勵與威力提升寶物，否則保證沒有幾秒時間你就會當場掛在那邊動



彈不易，特別值得一提的事情是，即使說明書上面寫了這款遊戲支援力回饋控制器，但是不曉得是筆者是透過USB轉接器使用PS2手把作為個人電腦專用手把的緣故，程式並沒有辦法判斷出來它其實是具有震動功能的控制器，所以這一方面也得不到就無法提出來與各位讀者分享之。還有，這款遊戲在正式進入關卡挑戰之前，能透過鍵盤進行相關操作動作，手把可是完全一點反應都沒有，你可不要以為它怎麼居然沒有支援你的手把或是亂猜你的手把是否已經壞掉了囉。

筆者前面曾經提到《S戰機》乃是由五大關卡組合而成，你可千萬不要小看這區區「5」這個數字，每一大關卡的實際長度絕對超乎你的想像之







外喔！而且當中還會遇上具有非常強大實力的敵人，可是這些敵人雖然……令筆者個人覺得稍微可惜的地方，在於遊戲關卡本身的設計與變化雖然很足夠，可是製作小組在戰鬥變化性的企劃上面顯得不是相當成功，非常容易會讓玩家產生一種「千篇一律」的負面情緒，還好各種敵人豐富無比的攻擊動作稍微彌補了這方面的缺失。另外一方面，這款遊戲也是標榜著3D捲軸射擊特色，但……沒有充分發揮

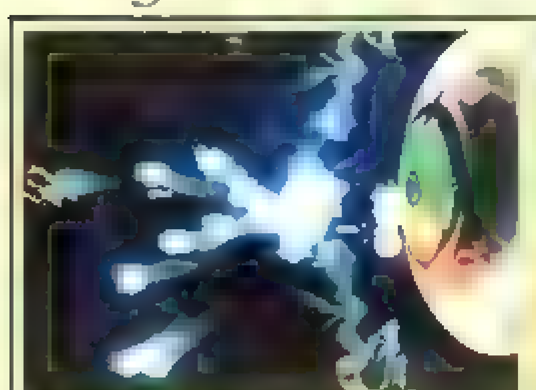


3D畫面空間處理特色與運鏡技巧，好好的玩到最後僅會讓玩家有一種只不過是將2D精神套在3D物件加以演出的普普評語出現。最後，製作小組大概擔心玩家過於依賴精神炸彈的關係，所以刻意將它設定成無法連續使用，中間一定要間隔數秒之後才可以投下另外一顆，只是這種設計有些時候反而造成玩家無法在關鍵時刻得以脫離險境。

整體來說，《S戰機》整體成績的確不如筆者原本想像當中那麼出色，不過對於喜歡捲軸射擊遊戲作品的玩家們來說，它的確是近期不可多得一見的個人電腦操作選擇。如果你一向以這類遊戲作品的高手自居，那麼《S戰機》絕對將會毫不留情地對你展開各種嚴苛考驗，但是假如你自認只是像筆者這種……一些的肉腳玩家，那麼筆者……建議你最好還是不要隨便去……苦吃吧。

遊戲護照

GAME PASSPORT



S戰機

發行公司：?antec

發行……：……

遊戲類型：捲軸射擊

操作：有著不用大腦思考的……設計……

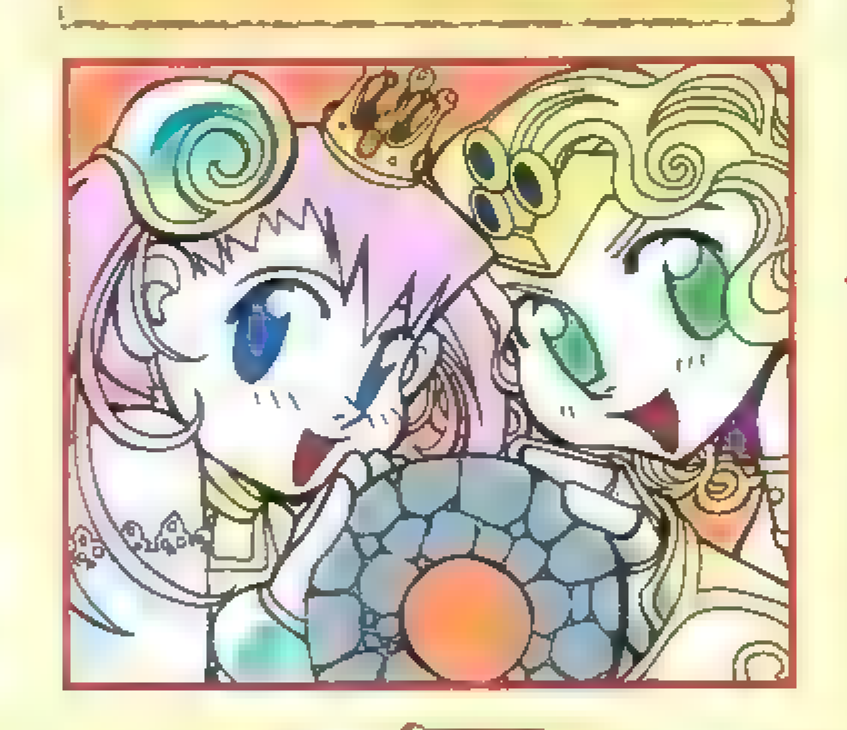
耐玩度：五大關卡的場景……

劇情：關卡運鏡技巧……2D處理手法……

音效：充滿臨場感的逼真音效……

畫面：……

（S戰機）果然是捲軸射擊高手必玩的經典作品，不過要是遊戲本身能夠多多考慮能夠讓實力較差的玩家一樣可以樂在其中就會更加完全無缺了。





漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、天堂2、戀愛盒子、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 即可。

有圖片的話更好，圖片盡量加註說明，免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^"）。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

仙境傳說 騙風犯案實錄
二 天堂 罪妖暗殺守則
三 天堂2 轉職試練 心得報告
四 戀愛盒子 交友日記。
歡迎踴躍把自己的經歷寫出來喔！

天堂二：序章

天堂二練功小撇步

Server10伺服器 銀月遊俠

漫遊者/小晨 30P, 600S



《天堂二》玩到現在還一段時間，雖說不是最強但也小有心得，以下就我的經驗和一些小技巧來和大家分享。

快速登出

先按右下角的角色資訊，再接著按基本技能，然後尋找隊友後再按功能選項，下來如果再按確定，這時便會自動跳出桌面（1秒左右）。因為這是系統錯誤，所以大家可以保持開著「尋找隊友」這個視窗，然後將它拉到一旁，有危險時就可以按確定，便可立即斷線。

安全交易

每次"金錢"擺放的數量是有上限的，一次一千萬(10000000)，可重覆放置。而"物品"數量也是有限制每次放置數量，每次一萬(10000)個，也可重覆放置。所以大家不要被一些騙徒騙了。



例：你想買一萬個靈魂彈，但對方說每次交易只可以放一萬個，要你先給他一萬個的錢，其實東西是可以重複擺放的。而有時候真的會出現交易時看不見金錢，這應該是人多和伺服負荷過重而出來的Bug，本人也試過，重開也好像沒有用，所以建議大家找一處人少的地方或者在伺服器良好時才交易吧，不然可能會被騙。提醒大家，不要組隊來撿錢和撿寶交易，這樣錢會分掉一半給對方，物品也可能會隨機落回對方身上(如果對方有設定隨機分配的話)。

寵物技巧

在現時的版本中，寵物只可以攜帶種物品而不限數量和負重。很多人問，這樣不就是不能將動物糧食放在寵物身上，而增加自己的麻煩了。其實並不會，自己身上帶著10個動物糧食便很足夠，當那隻狼飽食度不足時(建議60%左右)，便給牠吃3個。現時大多玩家也將狼當作為流動倉庫，每次召喚出來也只是提放物品，所以不必帶著大量糧食在自己身上(因為動物糧食也有重量，還攢重= =")。建議銀月玩家基本擁有3隻狼以上，頭一隻用來放" 箭"，另一隻用來放一些回復品、數十個" 動物糧食" 或一些雜物。記著這隻狼留一些空間，必要時可以將打怪掉的物品放進去，再提出弓箭，這樣就不必因為負重問題而讓帶箭的數量不多，續戰力就會有保障。

組隊提議

銀月基本上不用組隊練，但如果練功時覺得會悶，想找人組隊聊天的話，建議找先知或者找同樣是銀月職業的。你問這樣練功會不會比較快？那可要考慮很多方面的東西，例如對方等級和他使用的武器等等都有一定的關係，但最終得出的差別並不明顯，所以練功速度方面就不用介懷了，銀月已經本來練得已經夠快了=.=)。小弟在58級之後也是組著隊練的，因為實在太悶了，其實遊戲是互動的，一邊聊天一邊練功既可放鬆心情，又可減少死亡的機率，實在比一個人練到快睡著好多了。



打寶經驗

很多人說在某些時間、打某隻怪等等……就會有較高的掉寶率，到底是不是真的呢？根據小弟我自己的經驗，這個說法確實有點根據，我自己玩遊戲時，在下午5點～6點左右，真的發覺掉寶率比較高了，而且我也只是打某些特定的怪。所以我建議大家，如果打到寶先不要急著跟朋友分享，應先看一看那時的時間和自己人物身處的位置，記下來，明天再試試會否真的再掉寶喔，說不定有意外的收獲呢！

另類配備



基本的電腦配備小弟就不提了，大家買電腦時也會選擇合適的，不過很多人倒是沒留意，原來一張良好的網路卡(Lan卡)也會令你玩《天堂二》時倍感暢順。由於《天堂二》是一個全立體的遊戲，硬體配備方面當然要強，但是一張負責接收和輸出的網路卡也是同樣重要，不然就算你的PC內部執行再好，傳出去的資料都堆積在網路卡上，那就會白白浪費了電腦的處理能力。至於什麼牌子的網路卡比較好，建議大家買" 3com" 的……這是一位電腦駭客朋友跟我說並且推薦給我的 呵～



練功實戰

銀月遊俠+先知，這個是一種提高練功速度的方法，建議銀月61級後可以這樣組隊練。先知拿雙刀或者是C級弓幫打，不用怕先知不夠MP，銀月一定比他先花光。真正要衝等的，最好找一個先知只幫你加全套但並不組隊，這樣會練很快。誰會這麼好？自己再練一隻不就行了嗎。

PVP技巧

大家PVP時有沒有發覺，每次攻擊對方也要按" Ctrl"，真的十分之不方便，因為PVP是講求要快，時間就是勝利的原素，若然因為要按" Ctrl" 而導致輸掉，真的會十分氣憤。其實遊戲中早就有一個特別的指令，可以方便大家用作PVP和攻擊NPC之用，這個指令是按一下 "Ctrl+Alt"，這樣就可以將直接點選變成攻擊，而不理會對方是玩家或NPC，好處是可以將你所點選的對像變成像打怪物一樣，只需按攻擊便會自動攻擊，並不需求每次攻擊前再按" Ctrl"。而這個指令只會在一次PVP後取消，即是將對方殺死後便會自己取消指令。

PS：記得PVP前開着技能" 精準目標"，這個絕對有致命性的影響。



定點射怪

條件1：必須用弓箭為武器
條件2　自己必須站著不能移動
條件3　需學會遠箭術　建議有等級2
條件4　最好找多一個幫手　建議補血法師
地點　個怪物比較密集的地方(建議範圍為遠箭術能攻擊的範圍內)
方法：站著在原地不要動用箭打怪，他們會過來攻擊你，這時你不能動，就站著把怪打死(建議不要撿錢，因為這樣會移動了)。一直重複打怪直到十隻左右後，怪就會不動似的任由你弓箭的攻擊，這時候你也不能動，所以東西也不能撿，東西都叫幫手代撿吧。以後只要你不移動，怪也會跟著不會動，這算是一個小Bug吧，而且只有弓箭手可以用，銀月和暗影就很有用，不用理會血量，打怪就好，　這招叫做「我不動，敵不動」。
PS：要是被GM抓了可不關我事　a

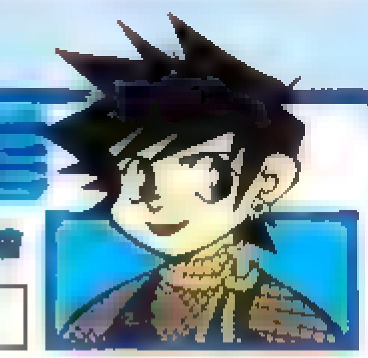


太空戰士XI 吉拉特的幻影

召喚小手

Spriggan II公會

漫遊者/BISHOP　50P/1000S



在經過一段時間的休息之後，歷經等級七十五開放以及最近的新PATCH後，這次將講述之前發生的許多故事。

給高等級玩家的禮物

前一陣子隨著PATCH增加了召喚士專用的卡邦小手(カーバンクルミトン這個道具。一般而言，如果光看它顯示的數值可能覺得沒什麼，除了防禦力5、MP+14以及等級限為20外，看起來並不起眼，但是這個手套還有其附加的隱藏功能，那就是使用光召喚獸卡邦的維持費用減少這項特殊能力，隨著等級越高所減少的維持費用越多，是一個由低等級到高等級都相當實用的道具。但是這個道具的取得難度相對地也非常高，NM所在場所附近的敵人對等級70的玩家來看大多是丁度到樂勝這個層級的對手，而擁有道具的NM本身也不弱，要是隊伍裡面不滿70以上玩家不夠多的話，往往很容易陷入苦戰之中，也因此這個道具又被稱為是「給高等級玩家的禮物」。



前置作業

話說之前練白魔的友人打算把召喚士練上來當副職業，當時的他純粹是看到這個道具不錯，低等級就可以用，打算去拿一個回來用。召喚搭配召喚在前一陣子就蠻流行的，主要是可以使用真空之鎧以及MP徐徐回復這兩項優勢，而且在MP加成上面也比黑魔或者是紅魔還要多，其便利性自然不在話下。不過打



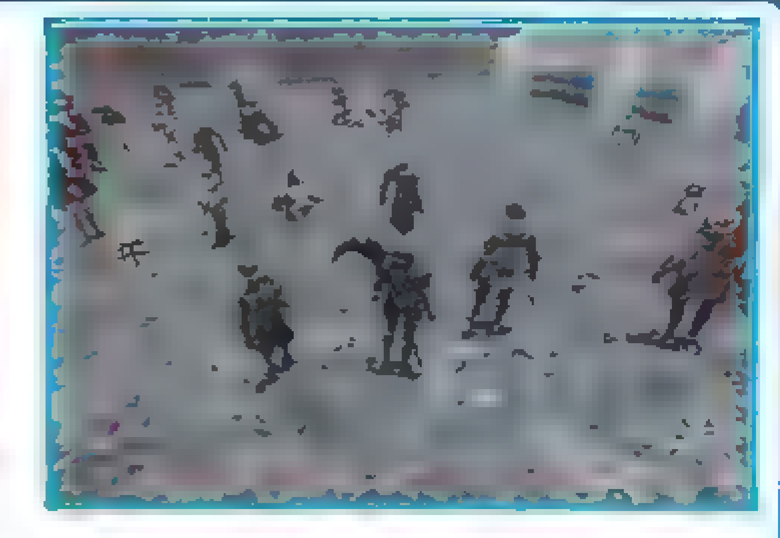
這個道具的前置作業還真不是普通的麻煩，基本上除了先要有高僧之鑰外，要叫出NM還需要「供物」(參考附註)，供物通常都是出現在小房間裡面，出現的時間與地點都是亂數，通常都是在小房間裡面，只要有點耐心並不會很難拿。NM則是在第四張地圖的底部H-6的部分有一個???，將供物交給???後NM就會出現。

NM的名字是Crimson toothed Pawberry，而要進入到NM所在的區域必須要擁有高僧的鑰匙(高僧のカギ)這項道具，這項道具要打Tonberry Stabber或者是Tonberry Slasher才會掉，這兩種怪物的等級上限都是69，對於等級不足的玩家而言並不是一件輕鬆的事情，打這種高等級的鑰匙其實是一件很麻煩的事情，尤其又是跟銅貝利(Tonberry，又稱菜刀魔，是FF歷代常出現的特殊怪物)有關，對於瞭解銅貝利比較多的玩家一定知道它的特有攻擊「大家的恨」(みんなの恨み)這個招式，這招的傷害值會依照你殺死的銅貝利的多寡來進行累積。為了在打敵人的過程中降低意外發生的機率，打銅貝利時幾乎每次到寺院去的第一件事就是去捐點香油錢以祈平安，不然累積過多的銅貝利怨恨很有可能會被他一擊打爆(汗)。

※供物出現的地點在可以參照這個網址 http://www58.tok2.com/home/lonelyff/
・右下角處的「ウカレビ寺院」由上面數下來第_張地圖。

攻擊戰術實行

當前置作業完成以後接下來就是戰術協調了，這隻NM的職業為召喚士，開場會直接召喚卡邦使用シアリングライト這招範圍攻擊，傷害雖然不算大，但要是後衛靠的太近也會是會有危險。建議戰法為一開始先由前衛上前，等到召喚獸一出現攻擊完後，立刻催眠他，接著把心思放在NM上，全力進行攻擊。NM的普通攻擊並不具有威脅性，比較要注意的反而是「急所突」、「暗罪之光」、「大家的恨」這三種攻擊。又由於NM的職業是召喚士，因此他的SP是全體範圍攻擊的天體運行「アストラルフロウ」，建議讓擔當盾役的人HP時常保持在七百以上，這樣可以避免被召喚SP一擊秒掉可能性。只要在SP時順利度過，一般來講都可以輕易獲勝，在戰鬥步調上面可以的話儘量以速攻快速將敵人打倒。



取得蜂之子短劍

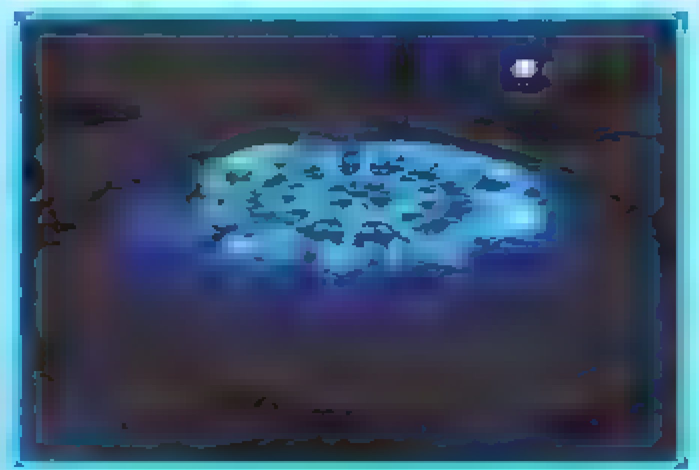
取得召喚士手後，友人也提議順便去打暗黑專用的盾牌以及蜂之子短劍，[illegible]時間還早，而且這兩項物品也都在寺院裡面，就順道一起過去。

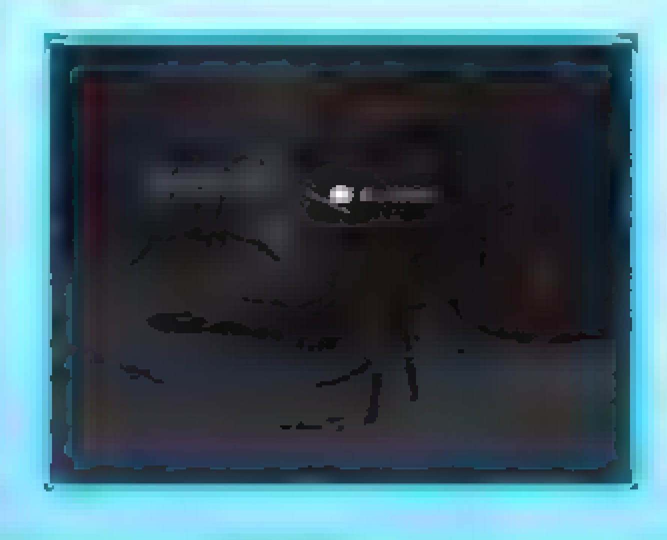
蜂之子短劍是赤魔的優秀武器之一，武器本身的D值並不差，搭配上超低的間隔搭以赤魔專屬的エン系魔法（魔法劍系列），也因此成為赤魔的新寵之一。盾的方面，一般暗黑主要都是以兩手鐮和兩手劍為主，鮮少用到單手武器，不過有的時候還是會拿起片手劍或者片手斧擔任盾役或是連攜要職。以暗黑來當盾役並不是一件不可能的事情，在一般升級隊伍裡面也是綽綽有餘的，只要不去找特強的NM來打都可以應付得來。筆者自己的暗黑由等級1到[illegible]都是擔任隊伍中的盾役，打過洞門的歌布林、螃蟹、骨頭、大樹裡的甲蟲、多[illegible]君、曼陀羅、[illegible]的大鳥、翼獅，到[illegible]級[illegible]門深處的老虎，大家都有，以暗黑當盾役確實是可行的。當然暗黑當盾役相對上也不一定要拿盾，因為片手武器並不是暗黑的主要強項，除非就像之前提的，想要提升防禦力或者是為了連攜考量。

打這盾牌要特殊道具「[illegible]的警笛」（トンベリの警笛），這個道具在[illegible]之塔[illegible]地圖裡的[illegible]房間會出現，出現的時間以及地點都是亂數，取得道具之後前往第二張地圖的I-8這個房間裡頭會看到一個???，將警笛交給???後就會出現魔法系NM，Sacrificial Goblet，強度大約是65級一隊可以樂勝。

打倒NM後盾牌就不是必需，擊敗NM還可以獲得マナバレット這個道具，這個道具是合成白魔專用聖盾オーリーシールド的主要材料之一，順利打倒魔法盃之後，下一個目標是蜂之子短劍，蜂之子短劍的NM名字是Death from Above，???的位置在第一張地圖F-10處，道具蜂之子「蜂の子」是由wespe[illegible]種在[illegible]常見的蜜蜂所掉落，不過這個道具的掉落率有點低，如果沒有事先準備好可能會花上不少時間在蒐集道具上。NM本身是蜜蜂的型態，平時攻擊速度只比蜜蜂的SP「百烈拳」慢一點而已，不過只要等級6[illegible]以上的兩人組合就可以輕易獲勝。









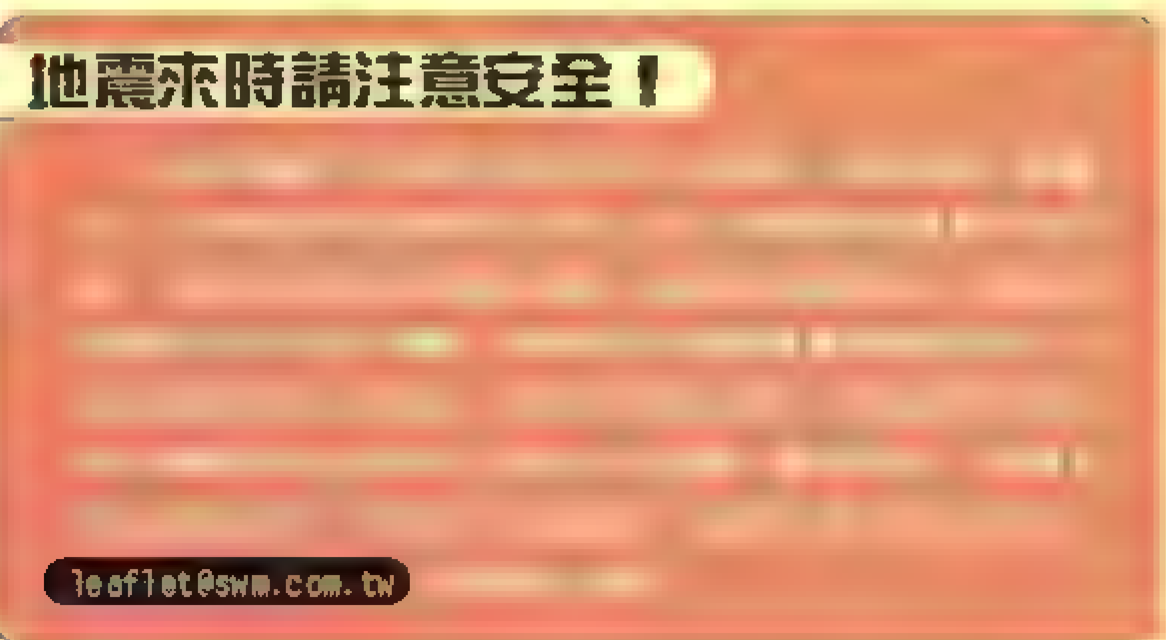
結語

這次寺院之行真可以說是大豐收，幾乎所有的人都拿到自己想要的道具，隨著更多的更新，《FFXI》裡面也加入許多以往過任務或者委託所使用的條件式產生NM（所謂的條件式指的就是你把物品給???然後產生NM這樣的動作，或者是滿足一定條件之後產生的NM，並非只限定於時間因素），讓大家都有機會打NM拿到更多好裝備。這些裝備在設計上面也傾向於稀有與唯一性的特性，讓大家只能拿一個，如此一來真正需要裝備的人也不會受限於金錢的以及時間因素而拿不到好的裝備或者寶物，對於大多數玩家而言的確是一個蠻貼心的設計。





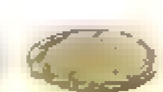
地震來時請注意安全！



親愛的老編：S幣通常多少會寄出啊？萬能的老編啊，請賜小女子一份國民大獎吧！至高無上的老編啊，請接賞些S幣給小人吧！英明的尼爾斯，老編想看這封回函，要拿給他看啊！記！得！啊！

嗯…這期買的較晚，買錯了重複買到180期，後來送人了）又到萊爾富去買，呵呵～因禍得福得到了RO名信片。（重買的關係，三張199元捏！！）不知值不值得啊！

我要禮物！禮物啊！S幣啊！

◆鍾瑤 



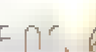
果不其然你的真心感動了尼爾斯，他馬上把你的回函送到老編的桌上。關於國民大獎的部分，由於我們的抽獎是有專人負責的，其公正的程度是連老編也無法從中影響的，所以再一次聲明。中獎與否真的是「只有運氣才是王道」，只要多多嘗試就會有機會的喔！

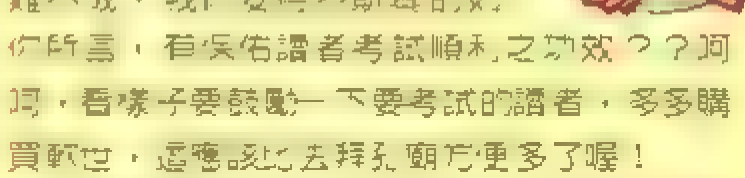
本來老編覺得你寫的還不夠精彩，不過看到後面，你在當月竟然因為時間問題買了重複的雜誌，而且還無所抱怨，因此老編自掏腰包，再追加你50S幣，一共100S幣敬請笑納．！



老編大大安好～我技檢的筆試過了nyo～好高興唷！（嗯～有燒香就有庇佑，安德烈斯家神最碗啦！在此鄭重推薦！）

老編大大，這次日本行有戰利品嗎？或美美的照片可以讓大家欣賞嗎？我也好想去玩唷！我和同學計劃好，在高三大學入學考完後，要一起跟團到歐洲玩（可能會到荷蘭），不過，目前行程尚未規劃，不知老編大大可否提供一些意見或注意事項呢？小妮子我在此致上十二萬分的謝意（感謝老編大大為我解答）。ps.放心！軟世就像我的生命一樣，就算我到了天涯海角，我也一定會買和支持軟世的！

◆娛群  



恭喜你通過技檢筆試，這…這…這真是太令人高興了！老實說，最近一直陸續收到國民們參加考試報回來的喜訊！難不成，我們安德烈斯真的如你所言，有保佑讀者考試順利之功效？？呵呵，看樣子要鼓勵一下要考試的讀者，多多購買軟世，這應該比去拜孔廟方便多了喔！

要去歐洲旅遊嗎？根據老編多年來跟旅行社打交道的經驗，在此提供一些心得，第一，多探詢幾家旅行社尋價，並盡量選擇知名的。第二，注意旅行社行程安排的妥當與否。第三，做好出發前的功課，可增加旅遊樂趣及安全。第四，確實做好護照及金錢的保管。做好以上四點，其他的就看找什麼玩伴去玩囉！！



三大無限回函　獲取的最佳地步

宇宙無敵帥的老編：

有幾個小小的問題想請問您一下：

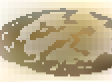
1. 請問本期（181）的軟世是幾號上市的呢？為什麼我在25號那天，跑遍了我家附近所有的便利商店，就是沒在架上看到呢？

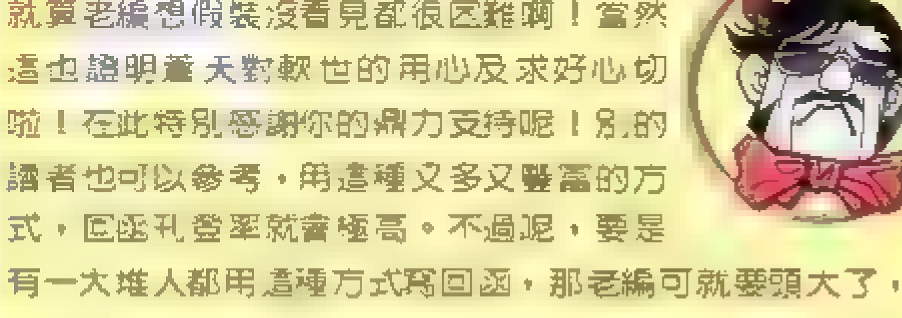
2. 宇宙無敵帥的老編ㄚ！為什麼您要那麼殘忍呢？只有在萊Ｘ富買軟世才有送仙境的明信片呢？而且還辦那個抽公仔的活動，那使得我們這些在其他便利商店買的人很痛心耶！而且還有其他相同的事件發生，如　國群英傳的活動，竟要叫我們將軟世剪掉某一頁，真……。（宇宙無敵帥的老編啊！我家附近根本沒萊Ｘ富，整個鎮上好像只有一間ㄚ！最快也要騎腳踏車5分鐘才到，怎麼可能會去那裡買軟世呢？）

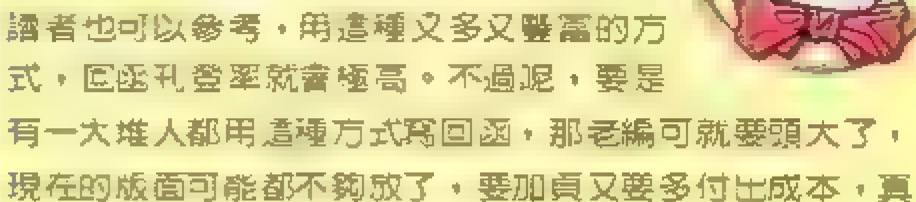
3. 宇宙無敵帥的老編ㄚ！為什麼我的100Ｓ幣還沒來呢？還使我等到都心碎了（好像沒這麼誇張吧！），因為您遲遲未讓我收到Ｓ幣，使我本期（181）看到「限時兌換」（還好不是「現實兌換」），而且還是蒼之壽的手稿限量30名，我急得像熱鍋上的螞蟻不知所措，急忙打電話到軟世去，小姐說會代為轉交給您，不知您收到沒？希望我能換到！

4. 感謝再感謝，宇宙無敵帥的老編您的大恩大德，您果然告訴了歐茲，請他將蒼之濤跟軒肆的更新檔放到光碟中了！

5. 「安德烈斯王國漫畫單行本」真的是賣不好才會轉到漫畫店賣嗎？：（請問一下宇宙無敵帥的老編？可不可以請您再當郵差呢？幫我將安德烈斯王國漫畫單行本-1的回函轉交給漫畫組的人好嗎？）

◆蒼天有情 濤無盡　50S 





再度收到用信紙寫了一大篇的回函，就算老編想假裝沒看見都很困難啊！當然這也證明蒼天對軟世的用心及求好心切啦！在此特別感謝你的鼎力支持呢！別的讀者也可以參考，用這種又多又豐富的方式，回函刊登率就會極高。不過呢，要是有一大堆人都用這種方式寫回函，那老編可就要頭大了，現在的版面可能都不夠放了，要加頁又要多付出成本，真是兩難啊～！

1. 恩…關於雜誌的上架問題，如果沒有意外的話，都是在每月的25、26號就會把雜誌運進超商。當然這前提是要在雜誌中兩大拖稿天王沒有延遲的情況下才會發生。不過老編自己在此保證，181期是真的沒拖稿啦！所以呢25號買不到雜誌，可能就是通路進貨的時間不同所致啦！

2. 這…… 真是非常的抱歉，不過由於贈品的數量有限，實在不可能附在全部雜誌上啦！所以呢，找特定通路配合是唯一的方法，下次一定盡量的將贈品做到全部雜誌都有才行。另外關於三國群英傳的填字活動，是由遊戲廠商所主辦，老編看了一下剪下來的地方也是廣告，這……應該比較沒關係吧！

3. S幣的寄送由於比較複雜，所以時間通常會拖比較久，為了彌補你的遺憾，老編決定奉上自己珍藏的蒼之濤的手稿，就請笑納啦！（不過S幣還是會先扣回來的）

4. 呵呵呵呵，這是應該的啦！

5. 關於這一點，廠商漫畫的後面月藏的解釋絕對是正確答案，老編保證、不容懷疑！

之讀者第一次回函　把回函永遠保存

1. 這是我第一次回信函?！第一次！第一次！真是太高興了，而且老編大人，你知道我為了軟世，還節衣縮食，拼命省，我父母不給我零用錢的。喔！有時候肚子餓到受不了，但一想到軟世，我硬撐也給他撐過了！雖然痛苦，但還是為了...，雖然我是最近幾個月才開始購買的，但我一定加油，繼續支持下，也望軟世能一期比一期好，一期比一期精采，雖然還得繼續撐，但這一切都將是值得的了～

2. 軟世已邁入15週年了，我為此感到無比喜悅，我看到此月的軟世前段漫畫（第一篇），我心中直想說，「老編、索特王、女神、仙人」你們辛苦了，如果不是你們努力堅持，撐到現在，才有現在的軟世，安德烈斯的國民們們才有了精神上的支柱，生活上的樂趣，人因夢想而偉大，堅持才造就了夢想，而因為你們～國民們的生活而偉大，你們～辛苦了～創世15週年！

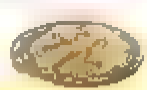
◆君綸　50S

哇哈哈哈！！我來了！之前就一直有在看軟世，只是都懶得去寫回函，今天心血來潮之下就給它寫下企了！！咦！？軟世已經15年啦？以前的遊戲是長什麼樣子哩？也像現在有這麼多嗎？啊～基本學力測驗！！！多可怕的夢魘，雖說只剩不到一個月，但伸手不能碰電腦的感覺，還真是想撞牆啊～(咳，失態了～)

話說現在的電腦遊戲以OLG為主，可以說說「古時候」，也就是十幾年前的遊戲是如何發展的嗎！？^_^

比起現在很多專門報導OLG的雜誌，軟世顯得較多元、豐富、也更均衡，加油吧！！

P.S. 啊我的暱稱要寫哪裡啊？寄出回函前要對折嗎？

◆黎恩凡斯　50S 



每次收到第一次寫回函回來的讀者，老編可都是會老淚縱橫的啊！因為這代表著我們安德烈斯的國民們，真是默默的在支持著我們繼續向前邁進啊。因此老編決定把你們回函護貝、裱框起來，作為安德烈斯的寶藏好好保存啊！

TO君綸，感謝你的支持及鼓勵，我們會繼續努力下去的啦！不過，省下吃飯買軟世，雖老編很感動，但這不太好吧！是不是試試別的方法，比如說和父母商量用考試成績換取看軟世的權力、或者幫忙做家事來換，這樣會比較好吧！如果沒辦法的話，那就去各大圖書館看囉！我們的雜誌可是也有在圖書館出現的啦！

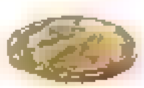
TO黎恩凡斯，放心，你的回函都沒問題的啦！不過要說說十幾年來遊戲的發展，這可不是短篇幅就可以說的清楚的，恩，老編會考慮做個專題，請仙人這些骨灰級的玩家來現身說法如何！



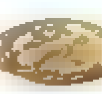
[illegible]？ [illegible]？

安德烈斯王國的放映室中，月藏大人實在是太可愛了，常常把王國中的人物畫在圖中惡搞，這 期(181期)中，那條大蛇「庫爾」不是吃了全王國的殭屍嗎！其中月藏大人也在裡頭，還擺出"YA"的手勢，真是好笑到極點。^_^.

PS 老編：如果我沒記錯的話，我之前有S幣還沒拿到，可以幫我查一下嗎？謝謝！

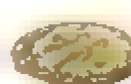
◆妞子 50S 

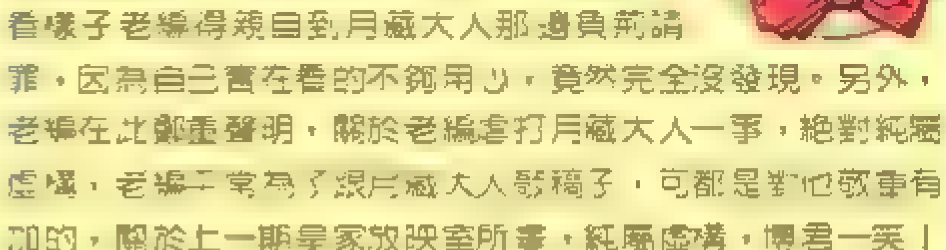
這期的皇家放映室出現了一條蛇，而月藏大人也身處其中，一定是老編虐待他，他才跑進蛇的肚子裡渡假，老編幹得好，要繼續下去，這樣我們才有好看的漫畫可看，另外我想問，月藏大人的那件衣服在那買的？都不會退色耶！"我跟你換"

◆牆 50S 

當好幾年的軟世讀者了，這是第一次寫回函吧！心血來潮只是因為我在放映室裡發現月藏兄的屍體(笑~)，以後我會把"找月藏"當成每期功課的！！

PS：前晚把四箱珍藏的軟世分送給小朋友了，好想哭，可惜房間 好 擠了，每個月各家雜誌的錢超過五百元…

◆Sanada 黑羽 50S 



呵呵！老編真是佩服你們竟然可以看那麼仔細，真不愧是月藏大人的死忠Fans耶！相較於老編，是看到你們說的才趕緊回去翻翻看，果真如此，不禁大笑幾聲。看樣子老編得親自到月藏大人那邊負荊請罪，因為自己實在看的不夠用心，竟然完全沒發現。另外，老編在此鄭重聲明，關於老編虐打月藏大人一事，絕對純屬虛構，老編平常為了跟月藏大人邀稿子，可都是對他敬爭有加的，關於上一期皇家放映室所畫，純屬虛構，博君一笑！

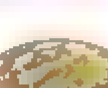
不過呢，可稱之為大師的人通常都會有把自己隱藏入自己作品的癖好，像許多的大導演也都會在自己電影中，扮演一個小配角過過癮。這應該是太鍾愛自己作品的所致，所以也希望自己在裡面亮亮相啦！老編想月藏大人也應該是如此吧！看樣子日後月藏大人還是會有相同的舉動出現，老編在此懸賞發現並寫在回函上的國民們，老編會特別準備 禮物一份贈送！

TO妞子，你的S幣應該已經在統計，如果可以的話請EMAIL給老編對一下總數可有錯誤，老編會盡快處理的。

TO黑羽，感謝你長期以來的支持，其實老編也有同樣的煩惱，雜誌跟遊戲都已經堆到房間門口了，為了挪出走路的位置只有送給別人，那種心痛真是不可言喻的啦！

[illegible] 老編再次三[illegible]

帥又酷的老編哥哥您好：我中獎的「虛擬人生3」為什麼還沒收到啊？另外，不公平～不公平啊～為什麼只有在來爾富買的軟世才可以抽RO的公仔，7-11不行抽嗎？我都習慣在7-11買軟世的說，以後有好康的活動，可不可以事先預告一下，好嗎？>w<"

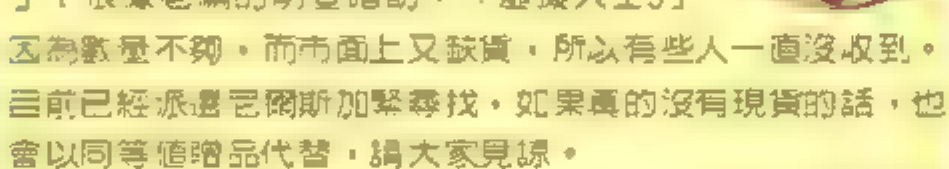
◆煌祺 50S 

1. 帥帥老編，小妹(177期)中了「虛擬人生3」的遊戲，怎麼不見蹤影呢？能不能幫我查一下呢？另外，我想建議公佈中獎名單時，可否附上獎品查詢專線電話，這樣我就不用麻煩帥帥老編了。

2. 回函寄回可以抽獎，請問收件截止日是不是到24日？

3. 我這星期竟然接到2通詐騙電話，請問你們也有接到這樣的電話嗎？那你們都如何處理呢？(我是很想罵回去，可是怕被報復…)

◆晴妙 50S 



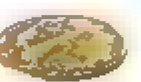
繼上一次的「奇幻仙境」之後，沒想到老編再爆醜聞，也有不少國民沒收到「虛擬人生3」這個遊戲贈品，這……看樣子老編也只有厚著臉皮再次上台三鞠躬了！根據老編的明查暗訪，「虛擬人生3」因為數量不夠，而市面上又缺貨，所以有些人一直沒收到。目前已經派遣它爾斯加緊尋找，如果真的沒有現貨的話，也會以同等值贈品代替，請大家見諒。

TO 晴妙 回函的截止日是沒有限制，不過如果要參加抽獎或活動，隔月寄出上一期的回函，可是不算數的喔！另外關於詐騙電話的事，不僅是老編，王國中能逃其毒手的人還真是寥寥無幾 建議你如果真的很不高興的話，也不用罵回去，乾脆裝傻，多拖拖時間，讓他浪費一點電話費也是不錯的啦！不過，還是要隨時提高警覺，因為現在的騙人方法真是日新月異，可別真的受騙了喔！



[illegible] [illegible]

最近為了一個日本竹炭吊飾福袋，就讓自己喝下了12瓶的竹炭礦泉水，雖然說多喝水是一件好事，可是對平常不喝水的人來講卻是一件痛苦的事，而老是為了這種收集瓶標or回函類的事，就搞的像準備人生大事一樣，這可能……是我的優點吧，最後請安德烈斯王國的眾神和各位國民們請記得多喝水，有易健康……套一句多喝水的名言…… 「沒事多喝水，多喝水沒事！！」

◆Tian 50S 

P.S用鉛筆寫可以嗎？我不太喜歡用原子筆寫字



嗯，一句話，老編真是佩服佩服。不過不知道12瓶水是在一天內喝完嗎？甚至是1小時喝完？如果是1小時話，那老編更是只有五體投地的份啦！看到你收集的毅力，老編可是也有新想法，嗯…下次推出收集換送獎品的活動好了！不錯不錯喔！

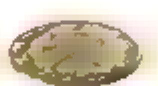


歌頌文再接再厲 有努力一定會成功

1 呃　老編　上次那句『玉樹臨風，貌比潘安』你說有暗諷你之嫌　這真是天大的誤會啊～我對老編你的崇拜有如日月之，天可明鑑（哈，這算是歌頌文了吧！）建議老編可以把你的基本資料，像是身高、體重、　圍　之類的，昭告天下，這樣我下次寫起歌頌文的時候，才不會「又」犯了你的老的忌諱^ ^

2 還想問　件事，之前蕭之薔的周邊商品的中獎名單　公佈了嗎？怎麼我左翻右翻都找不到？還是之前那期已經公佈了？請老編給個答案吧！

3 歌頌文練習寫作　老編你的英俊容貌真是前無古人，後無來者，念天地之悠悠，惟老編　人已矣～Oh

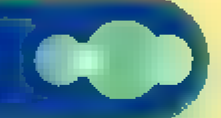
◆影夜　50S 



1 關於老編的基本資料，基本上除了上次說的身高之外，其他的實在不便透露。基本上老編的臉絕對比弓藏大師的畫的人物像要帥就是，其他可不能說的太白，留給大家一點想像空間歌頌會比較好！

2.由於贈品的數量及種類有變，本期已經在皇家藏寶庫公布！

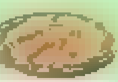
3.嗯，套用古人的詩句，實在讓老編念起來心悅不已，有進步繼續努力啦！



安德烈斯心情留言板

Q 轉～眼間高中3年的生活就快結束了，感嘆時光一去不復返，又到了鳳凰花開的時候，再過一段時間大家就要分開了，心中真是百感交集。回想自己三年來最偉大的一件事，大概就是一支“警告”吧，當然別人的紀錄一定有更“偉大”的，沒有女朋友，三年就在書本的陪伴下度過。大學第一階段就騙到學校的人開始“放假”了，尤其班上的某對班對兩位都上了，他們就變得親密了，瞬間我們都成了“電燈泡”，但沒有騙到學校的我們只好安靜乖乖的，不要“鬧洞房”，啊！應該是“破壞氣氛”才對，努力準備七月的指考。

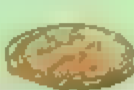
出國，我也很想要出國去玩，但沒那個時間，加上功課更重要的考量下，未來再說吧：說道出國，我的某位同學在指考剩兩個月時，go to新加坡了喔，雖然有很多老師都覺得這樣不好，但人都跑了，說什麼做什麼都太遲了，不過也成績好、功課強，實力堅強才有本錢玩，我？還是乖乖回去苦讀吧～

◆芭樂　50S 

嗚嗚～回想起老編當年高中的時期，也是有同樣感慨的心情說　不過當年可沒有不用考試就先騙到大學的功當兒，所以也不會有芭樂說的那種情形發生啦　在此老編以過來人的身份告訴芭樂以及所有準備要應考的國民們，現在的苦讀，都只是　種過程，只要現在努力，以後就不會有後悔的機會啦！希望留下更多美好的回憶，以後不管是上大學或是就業都還有很多時間的，現在就請好好的努力吧！為日後在好好揮灑自己的人生奠定基礎！

Q 工作真是難找呀，天天在外奔波全是沒下文，無情的各位冷血頭家呀，何苦處為難小妹呀？我也不過是混口飯吃！家有八十老母待養，請老天爺幫幫我，賜我一份工作吧！



◆佳琳　50S 

找工作的確是很麻煩的一件事！不過最重要的就是耐心，只要努力堅持，天底下是沒有找不到工作的人喔！如果暫時找不到工作，要不要考慮先應徵　下軟世的特約作家啊？可先寫MAIL向老編試試看喔？



Q 1.春天暖暖正好睡

夏天冷氣涼涼睡

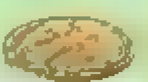
秋天秋高氣爽正好眠

冬天窩被子更好睡

可見一年四季，季季都是睡覺日（呵～我亂扯的啦！）

2.請問老編，通常幾號，就會開始印雜誌了呢？

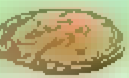
3.喔～喔！中獎了耶！我真是LUCKY，第二次左右寄的，就中了～真是快樂啊！

◆婕羚　50S 

看了這首打油詩，正在趕稿的老編就差　點要睡著了！如果讓老編睡著的話，這可是不得了的事。因為還有一大堆人等著老編完稿的喔！軟世的出刊就掌握在最後交稿的老編手上，不能睡　不能睡…順道回答　下，正常的話，印雜誌的時間是在每月18號左右，不過如果因為特殊原因（比如說有人拖稿等等的　）就會往後順延幾天喔！

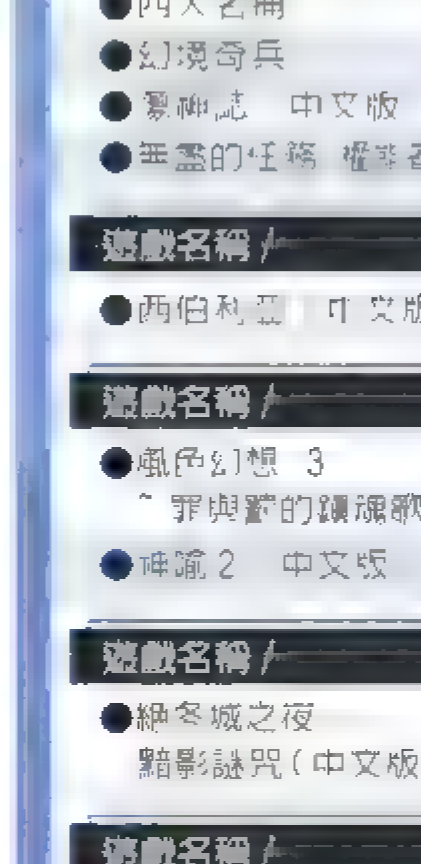
Q 唉～～「人生自古誰無死，留取丹心照汗青青青青青…」」純屬個人感嘆語

話說，學測一步步逼近，無形的壓力越來越到溜～唯一的消遣就是拿著偶買了好幾個月或好幾年卻仍然光滑到發亮地一軟世，翻來或翻去，然後不時地傻笑～～耶耶～若要說星星知我心，不如說是「軟世知我心」！！呼～說出來了好快樂喲！星…說到了星，偶想起了「星塵物語」這套遊戲，自從看了預告，就一直「忘不了～忘不了～忘不了你的笑～忘不了你的好～！！」但是，我至今仍看不到它的蹤跡，難道，下落不明了嗎？？跑到哪裡去了呢？等等我啊！喂！～～

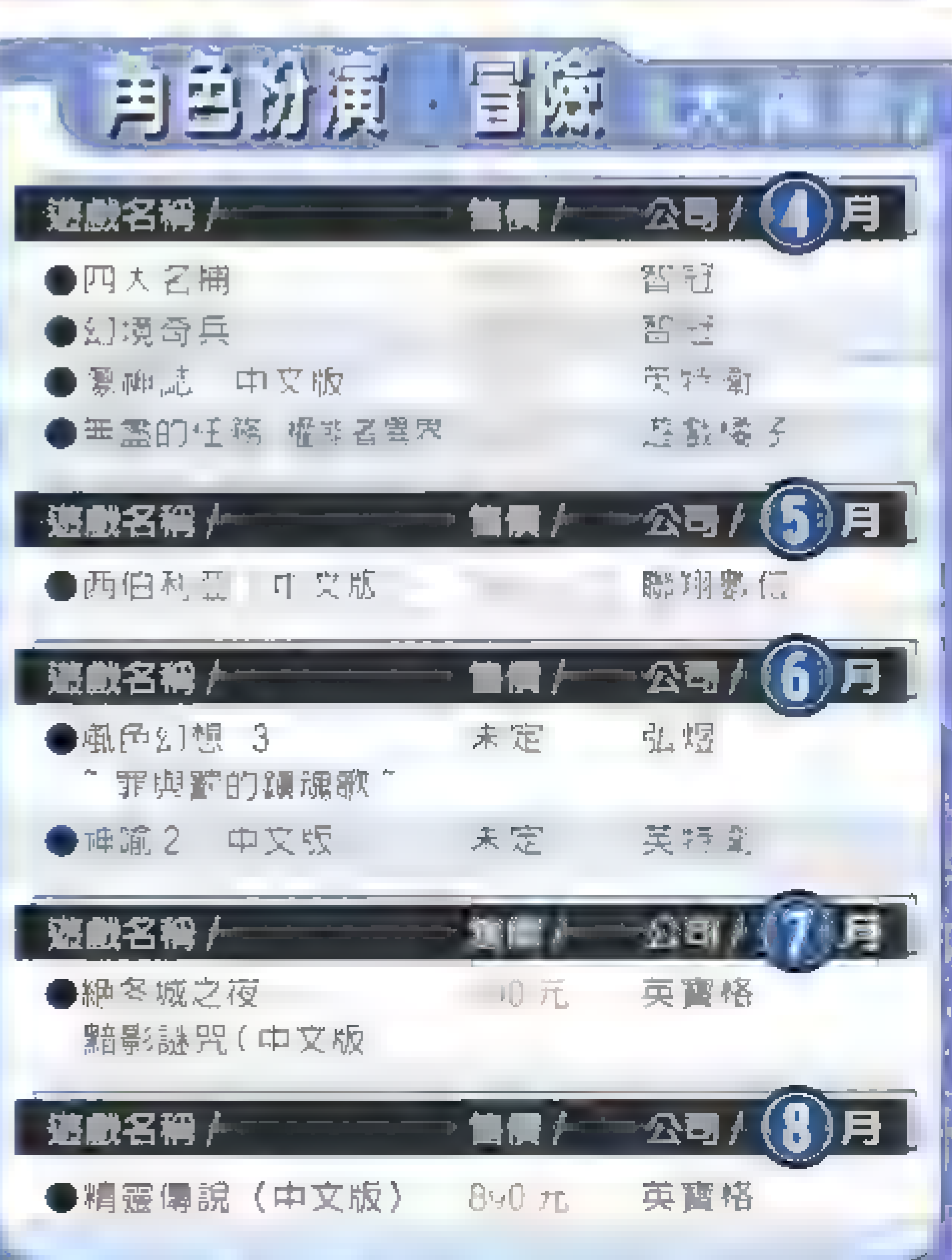
◆芳郁　50S 

哈哈哈！說實在連老編都沒想到軟世竟然有這等威力，如果能讓所有讀者都有相同的感覺，那軟世真可算是成功了啦！據聞，「星塵物語」這款遊戲，由於代理問題，因此就沒有在國內上架了，不過大陸倒是有賣簡體版就是。





角色扮演・冒險



遊戲名稱	售價	公司	4月
四大名捕		智冠	
幻境奇兵		智冠	
靈神誌 中文版		英特衛	
無盡的任務 權杖者異界		遊戲橘子	

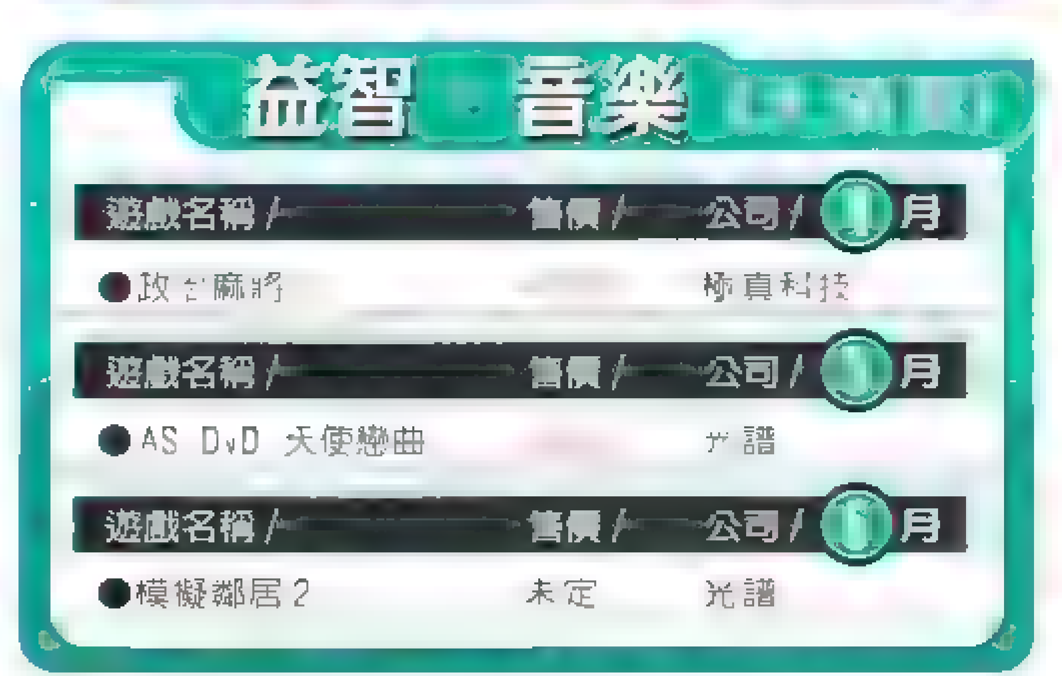
遊戲名稱	售價	公司	5月
西伯利亞 中文版		聯翔數位	

遊戲名稱	售價	公司	6月
風色幻想 3 ~罪與罰的鎮魂歌~	未定	弘煜	
神諭 2 中文版	未定	英特衛	

遊戲名稱	售價	公司	7月
絕冬城之夜 黯影謎咒(中文版	[illegible]0元	英寶格	

遊戲名稱	售價	公司	8月
精靈傳說(中文版)	890元	英寶格	

益智・音樂



遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
政大麻將		柳真科技	

遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
AS DvD 天使戀曲		光譜	

遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
模擬鄰居 2	未定	光譜	

多人線上遊戲



遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
魔獸爭霸III 全民普及版		松崗	
野生動物園	未定	光譜	
鐵道王	未定	光譜	
荒野大西部	未定	聯翔	
羅馬帝國復仇記 中文版		英寶格	
英雄無敵四:疾風戰場	未定	英特衛	
決戰三方戰役:王牌飛將	未定	英特衛	
海盜王		美商藝電	
模擬市民 2(中文版)	未定	美商藝電	

遊戲名稱	售價	公司	6月
大航海家 3	未定	光譜	
創業王CEO	未定	光譜	
異次元啟示錄		英寶格	
大戰略(中文版)		英寶格	
將軍I合集		美商藝電	

遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
鐵路大亨 3(中文版)		英寶格	
戰地英豪		英寶格	

遊戲名稱	售價	公司	[illegible]月
模擬道路王(中文版)		英寶格	

動作、競速、運動

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
●午夜狂飆		英寶格
●黑鷹計劃：軍刀小隊		英特衛
●世界足球競賽7（國際版		網樂環球

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
●萬夫莫敵 聖女傳	未定	光譜
●百戰咕咕雞 全中文版		智冠
●間諜遊戲潘朵拉計劃（搶先體驗版）		松崗
●極地戰嚎	未定	英特衛
●越野賽英賽 4		英寶格
●刺客任務 3		英寶格
●戰地風雲：大全		美商藝電

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
●波斯王子（黃金特攻版）		松崗
●極道飆車手		松崗
●湯姆特蘭西：間諜遊戲2 潘朵拉計劃（國際中文版）	128	松崗
●極速房車賽 2		英寶格
●復活（中文版）	790元	英寶格
●全方位戰士	未定	英特衛
●關鍵任務：戰火風雲	未定	英特衛
●哈利波特 阿茲卡班的逃犯 中文版		美商藝電

遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
●經典越野賽		松崗
●冠軍動力賽		英寶格
●俠盜 3	108	英寶格
●越南 1967		英寶格

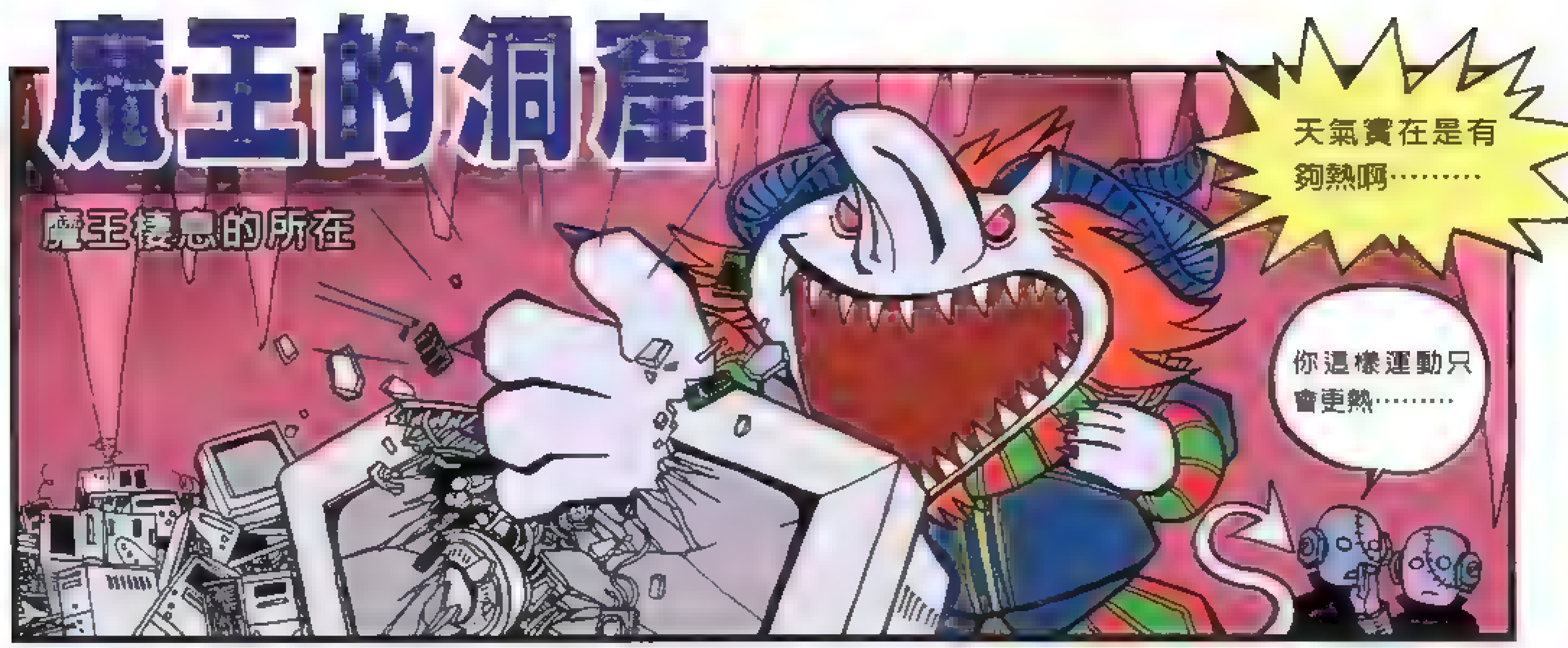


遊戲名稱	售價	公司 / [illegible]月
●極道車魂（中文版）	890元	英寶格
●幻想新國度		英寶格

多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司 / 4月
●明星3缺1 哈拉包		智冠
●明星3缺1 音訊包		智冠
●戀愛盒子Online 神秘情人包		智冠
●吞食天地Online 之娛樂園 絕世美女包		智冠
●金庸群俠傳online 書劍江山（璀燦乾坤包）		智冠
●金庸群俠傳online 書劍江山 稱霸西域包		智冠
●金庸群俠傳online 書劍江山（四角遊隆包）		智冠
●EQ 儲值逆天包		遊戲橘子

遊戲名稱	售價	公司 / 5月
●三國演義online 三國鼎立勢均力敵包	49元	智冠
●三國演義online 三國鼎立皇圖霸業包		智冠
●三國演義online 三國鼎立傳令子弟包		智冠
●三國演義online 三國鼎立平定天下包		智冠
●仙境傳說－櫻之花嫁 蜜月旅遊隨手包	199元	智冠
●東方傳說online 東方特大包		智冠
●戀愛盒子online 愛情競技包		智冠
●戀愛盒子Online 技能養成包		智冠
●金庸群俠傳online 時來運轉包		智冠
●魔力寶貝ver3.0光碟版		大宇
●大貨之神 西遊探險包		數碼戲胞
●法之領域三部曲 雪祭之城 波特爆炸包		數碼戲胞
●龍族 黑龍女王包		戲谷
●龍族 盛夏季賽包		戲谷
●天堂光與影2.15C 飼寵布驢包	179元	遊戲橘子



魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：
欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：希望 online

開罵者：龍　麟





為何該罵的來龍去脈：

本以為在4月初「回收所有道具」，加上易吉網與韓方一同發表了道歉聲明，保證bug已修復之後，《希望Online》可以從此風平浪靜，結果是我想得太天真了……，bug依然存在，各種稀有寶物繼續還是可以在yahoo拍賣中買到，其中也看到了目前尚未開放的煙火在販賣，代表bug根本沒有去除掉，當初回收道具是回收個什麼意思的，損失的是我們一般玩家……@@，至於那些利用bug無中生有的玩家，被回收之後，就………再複製一次就好了……戾，更晴天霹靂的是……5月4日易吉網又再度回收道具，而且這次是無預警的回收，真是讓人無言以對……，我看《希望Online》不再是希望了，而是讓人十分「絕望」了！

魔王的眉批：

看樣子希望的玩家對易吉網的處理方式感到十分「失望」了，不過so玩家鬱悶的一點是：《希望Online》現在還是在open beta……orz，對於測試版的人物資料，易吉網有權利作任何處置，更何況易吉網也還未收費，所以……我的建議是先暫時不要玩了，等到確實沒bug甚至收費了，再繼續玩吧，以免玩得一肚子氣

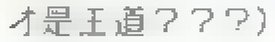
欠罵的對象：網路遊戲氾濫的台灣

開罵者：武　士

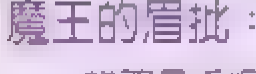
為何該罵的來龍去脈：

自從有了網路遊戲之後，大家都一窩蜂的去玩它，這並不是不好，而是它所帶來的負面效應，怎麼說呢？（雖然我也有在玩……）網路遊戲根本是一個笑貧不笑娼的世界，充分的把人的醜陋的那一面表露無疑，特別是某些老牌子的網路遊戲，天到晚說嫩啦，PK啦……等等自以為了不起的廢話，也不惦惦自己只有幾兩重，有時還像瘋狗般的亂吠，洗頻……或者是在遊戲上的敗類，造成該遊戲的品質低下，實在要不得………

另外，就是有些公司一直買網路遊戲的代理權，卻荒廢了單機遊戲的重要性，我總覺得好單機遊戲越來越少了，不要忘了，當初把你們養大的遊戲是誰？說真的，賺錢固然重要，但是做好單機遊戲更加重要，知道嗎．．．．．（用心自做才是王道？？？）







魔王的眉批：

的確最近網路遊戲太多了啦，多到讓人有點喘不過氣，畢竟每時沒這麼多時間練功……，還是覺得單機比較單純，不會陷入無限練功的迴路，希望多少有廠商能夠繼續開發單機遊戲，來造福不太玩網路遊戲的玩家，實

欠罵的對象 天堂的思克巴活動

開罵者：被思克巴打死的人

為何該罵的來龍去脈：

說什麼黑暗勢力的襲擊，原本安全的村莊就這樣變成血淋淋的戰場，聽說這個活動是要對付自動販賣機之類的掛網玩家，雖然理由充足，不過這樣可是會干擾到一般玩家的作息，如果不小心被打死，角色不會有什麼損失就罷了，這樣被思克巴打死頂多笑笑就沒事了，不過……天堂角色死亡而正義值不足之時，可是會從身上掉寶的啊，有時回城一不小心就被打死噴寶，這叫我們情何以堪……，希望別再辦這種干擾一般玩家作息的活動了！



魔王的眉批：

MMORPG 有這種怪物進攻城鎮的情節，在我看來還蠻有趣的，不過重點是玩家如果因為這些活動而有所損失……，這樣對這些損失的玩家是否有些不公平呢?希望代理商在辦活動時，能夠在多考慮一下各種狀況，賞15P、

欠罵的對象 天堂2的儲值系統

開罵者：火　舞



為何該罵的來龍去脈：

《天堂2》於5月7日開始正式收費，不過……吉恩立（或說是橘子）的儲值系統太爛了吧，明知有5月7日當日有大量的玩家會湧入儲值伺服器來儲值，卻沒有作事先分流或紓解人潮的準備，導致大家當日都無法儲值…，已經好幾天沒玩《天堂2》了，終於等到伺服器開了，但因為儲值無法進去玩，真是讓人很生氣啊，不過人潮過去了，還是可以儲值啦，我繼續去玩《天堂2》了……forget。

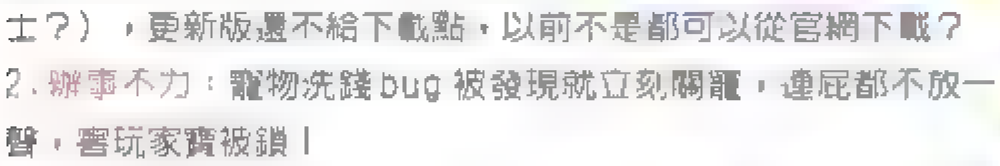


魔王的眉批：

等了幾天沒玩自己喜愛的遊戲，等到可以玩了卻因為儲值的問題而不能玩，的確是讓人很鬱悶^^|||，不過儲值網頁爆了是因為人多的緣故，最好的方法真的只有……等人潮過去吧……爆，賞

欠罵的對象 神之領域的代理商－DigiCell

開罵者：keima



為何該罵的來龍去脈：

1.騙錢：從1.20版之後就開始會騙錢改版包附虛擬寶物（養台幣戰士？），更新版還不給下載點，以前不是都可以從官網下載？

2.辦事不力：寵物洗錢bug被發現就立刻關寵，連屁都不放一聲，害玩家寶被鎖！

3.私人恩怨太重：在巴哈姆特罵數碼，帳號刪立決，過去找人罵也只會打官腔，再把董事長的朋友改到2刀砍死貓（編按：HP約5000的熱門強怪）！

4.角色越來越不平衡：在這次改版之前，賊的下毒已經夠爛，武道則比其他職業（包括1轉）強太多，這次改之後更慘，隱形系技能不但沒用，還把下毒改更爛（盜賊們，路爾斯的城牆應該夠你們去撞了），再把魔法師的法術威力吃掉33%（法師們，大家一起去從羅倍爾北極星上跳下來）

5.騙錢太明顯：奪寶台！記得吧！10點抽稀寶，現在又來的39元的騙錢寶，靠！當我們羊枯（極好騙的白痴）？

6.太絕!!相應不理：電話沒人接？E MAIL？{二天後回信}訊息傳送失敗

以上6點就是數碼欠罵的地方，魔王魔王幫幫忙，這篇你一定要登，在此給羊枯們一個忠告，別再裡這種GG88商代理商了，我跳去RO了，那邊雖然白目多，外掛更多，至少我不用受代理商的氣了！！



魔王的眉批：

恩……能罵的好像都罵完了……orz，數碼戲胞真的對玩家作了太多鳥事，難怪大夥火氣這麼大，希望大家罵過之後，數碼戲胞能夠改進，不然損失的是他們自己的收入（人都跑光了），賞20P、150S。



石盤遺跡



解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面









輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe ———Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000

mpsetupXP.exe ———Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP

QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2

DivX511Bundle.exe --DivX V5.1.1 支援播放DivX格式的影片

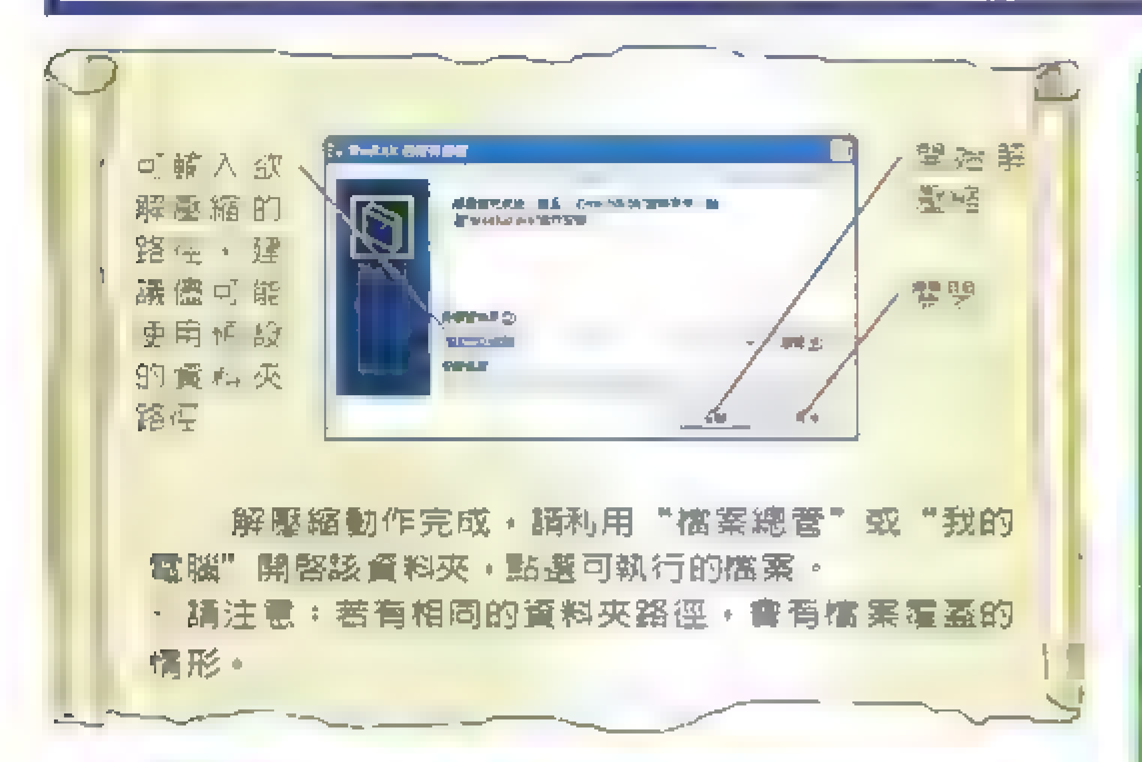


DirectX Driver，Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版

說明：解壓縮完成後，請至" c:\DirectX9.0b" 資料夾中，點選" dxsetup.exe" 進行安裝。



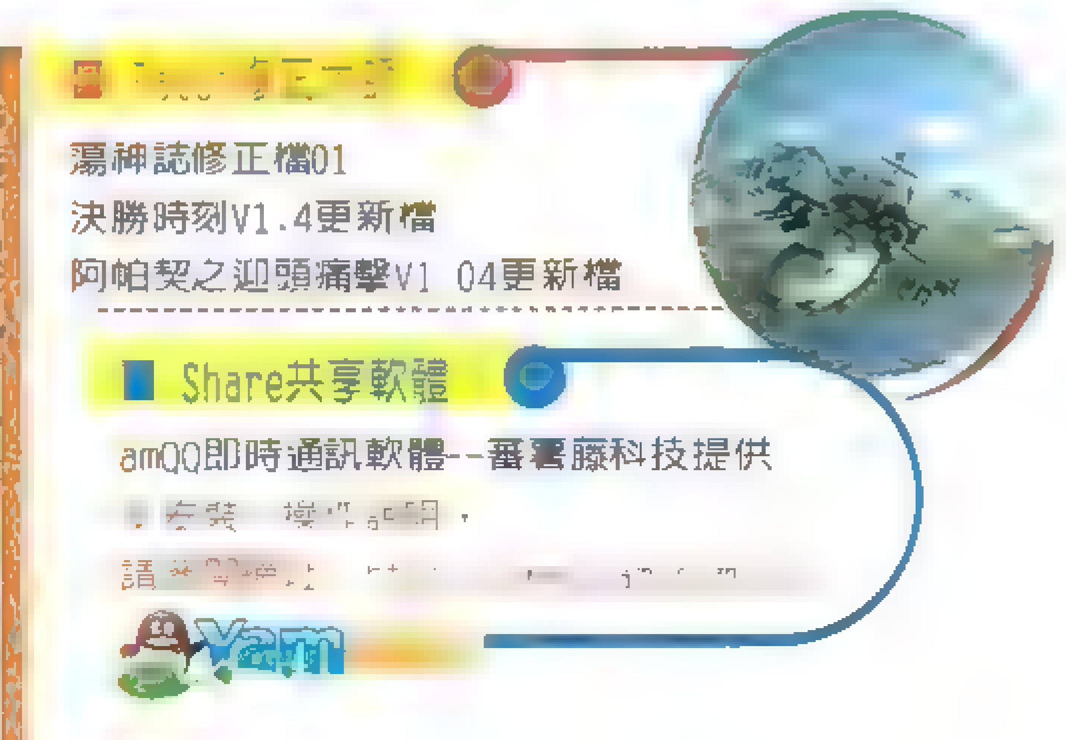


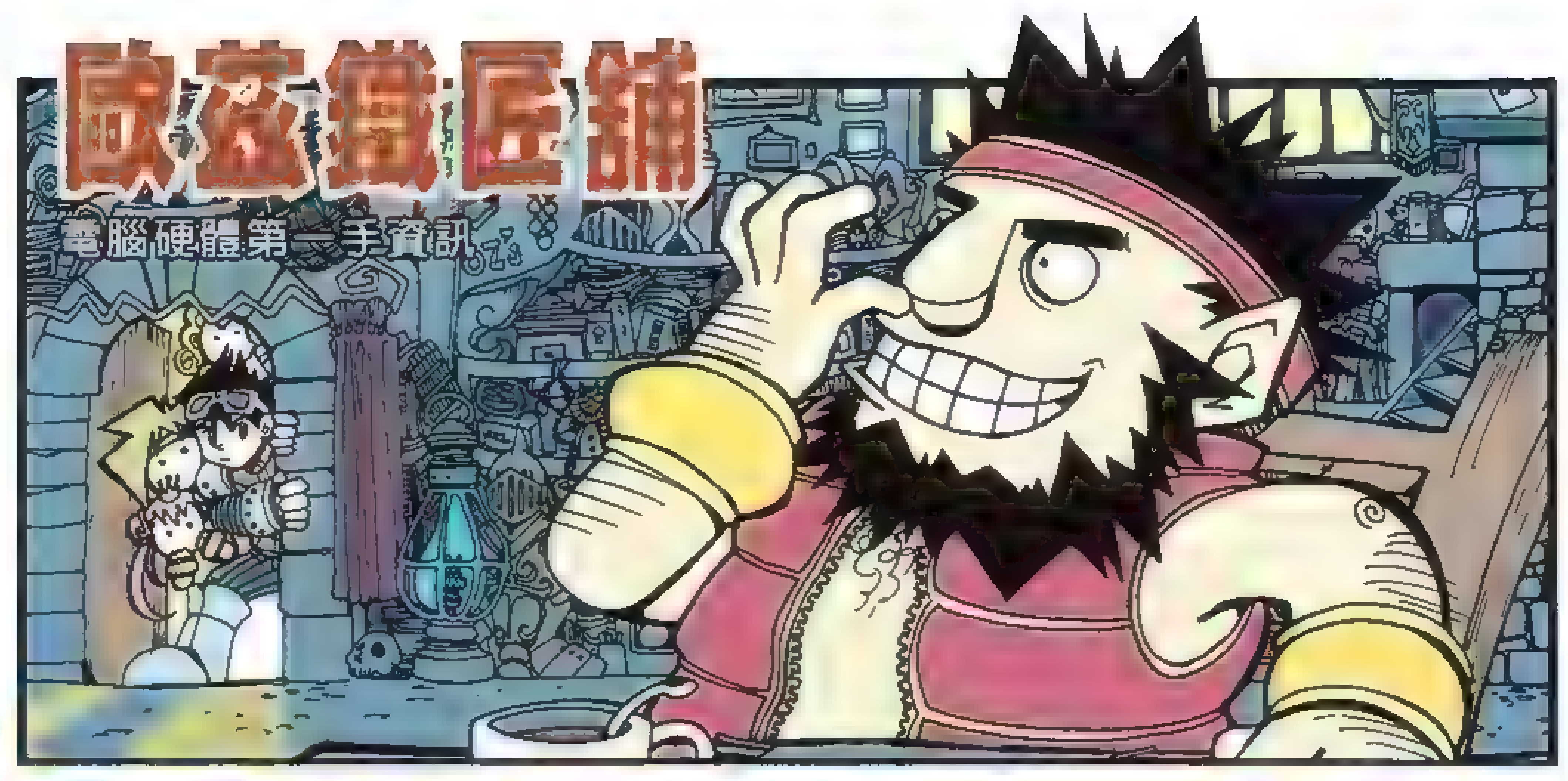
解壓縮動作完成，請利用 "檔案總管" 或 "我的電腦" 開啟該資料夾，點選可執行的檔案。

．請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。









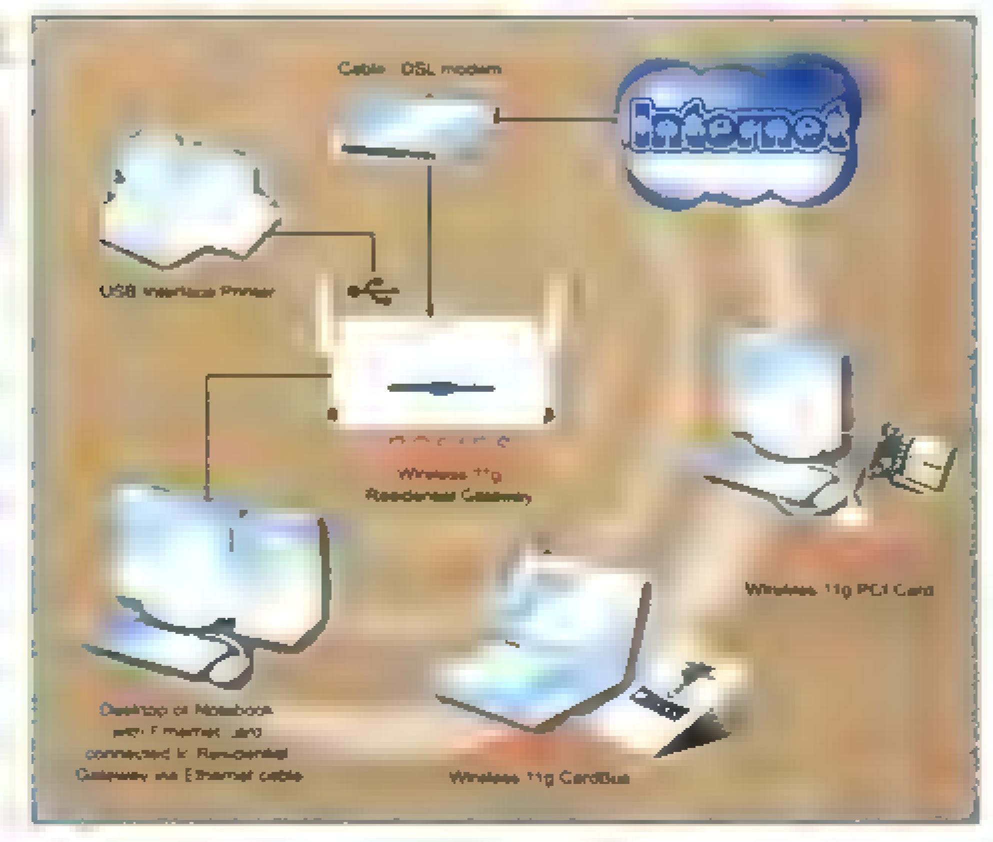


MSI

無線網路—
微星特輯

作者／[illegible]

繼上次為各位讀者介紹過技嘉的無線網路設備產品，這次再為讀者們帶來另一個國內主機板大廠－微星科技的無線網路產品，微星開發網路相關產品已經有相當長的時間，針對無線網路產品的開發更在802.11b標準推出時就有相當完整的產品線。各種定位的無線基地台或各式介面的無線網路卡產品的推出，不論辦公室或一般家庭的無線網路建構，微星都有符合需求的產品。在802.11g時代，微星延續之前的產品線推出多款新世代無線網路產品，推出更高速與效能更佳的產品，來滿足消費者對於速度的渴望

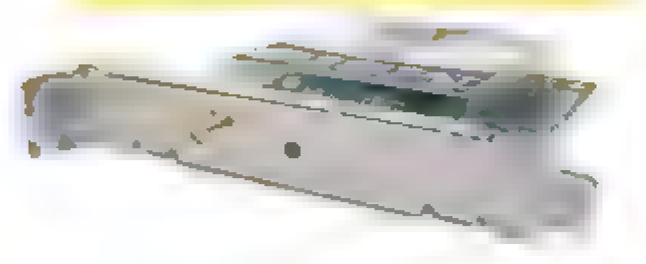


PCI 無線網卡— PC54G



微星的無線網路產品線相當的完整，其中無線網卡的部分更是完整，各種介面都有相關產品的推出，少見的桌上型電腦專用的PCI介面無線網路卡產品微星也有推出。延續前一代802.11b時推出的PC11B，在802.11g時代微星為廣大的桌上型電腦使用者推出PC54G。PC54G支援802.11b/g標準，可偵測基地台類型，自動切換使用的標準。最高傳輸速率54Mbps，採用32 bit PCI 2.2介面。整體電路板只有一般音效卡大小，但電路版上被大面積的金屬屏障覆蓋，避免主機內電子零件所產生的電磁波，干擾無線網路卡的元件。由於使用者的電腦大多放置在較不佔位置的低處，所以PC54G在天線的設計採用外接的形式。外接式的天線相當小巧，且透過纜線延長了大約1公尺的安裝距離，使用者可以將天線放置於較佳的位置，傳輸功率為15 dBm，全速54Mbps有效距離約為50公尺，最遠有效傳輸距離可達450公尺(1Mbps)。支援98/ME/2000/XP作業系統，在XP作業系統更可以透過軟體的方式建立軟體無線基地台，傳輸的安全功能支援64/128bit WEP加密技術與SSID的功能。在效能的測試中使用RG54GS做無線基地台，平均測試數值在訊號最佳的狀態下都可輕鬆的超過3000 KB/s，表現相當的優異。

為避免電腦內部所產生的電磁波可能對無線網卡的影響，網卡上的元件被大範圍的金屬屏蔽覆蓋



擋板上為外接天線接頭，設計與一般電視纜線接頭相當類似，安裝相當便利，並具備傳輸狀態的燈號

外接的天線，巧可讓天線的擺放更為彈性，增加訊號的強度

無線家庭閘道器— RG54GS

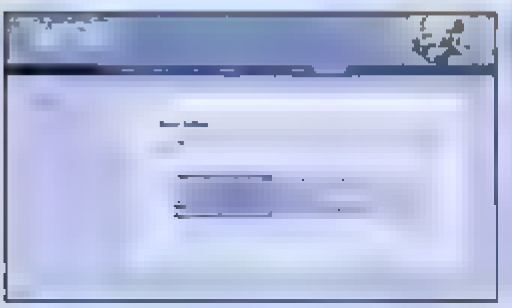


這款RG54GS是接替RG11B的新世代家庭無線閘道器，兼具有線/無線網路的寬頻分享功能，支援一般家庭中常見的纜線數據機(Cable Modem)與ADSL兩種，ADSL的部分則完整的支援使用固定IP與撥接PPPoe/PPTP協定的形式。在無線網路部分，RG54GS支援802.11b/g標準，最高速率54Mbps，而有線乙太網路的部分則是支援802.3與802.3u標準。內建4 port HUB功能，具備10/100Mbps傳輸能力。除完整的有線、無線網路支援能力，RG54GS還具備印表機分享的功能。內建一個USB 1.1連接槽，只要接上USB印表機，隨時都可以使用所連接的印表機，不需另外使用一台主機當作印表機伺服器。有鑑於網路上的病毒氾濫，RG54GS在安全的防護機制相當完整，透過內建硬體防火牆為使用者在第一線把關。防火牆具備IP/Port過濾、實體位址過濾、DoS攻擊防護、Virtual DMZ等功能，不論有線或無線區域網路內的電腦，在使用網際網路時都可獲的最佳的保護。至於無線網路傳輸的安全保護RG54GS也相當完整，透過64與128 bit的WEP加密技術與IP/MAC位址過濾功能，保護無線區網內電腦資料傳遞的安全性。既然RG54GS功能如此完整，相信使用者一定很擔心相關設定會過於繁雜，在微星的用心設計下，使用者完全不用擔心。RG54GS採用WEB式的操作介面，使用者不用安裝驅動程式，只需透過IE等瀏覽器登入設定頁面即可。在設定時微星提供兩種形式，初學者可透過Typical設定選項，讓操作介面引導使用者，四個步驟內就能完成設定。當然對於進階使用者還是有提供各項功能的細部選項，供使用者彈性的設定。除基本的設定功能外，RG54GS還提供相當好的管理功能，IP的配置管理、記錄檔的檢視、印表機的狀態等，都可透過頁面統一管理檢視。整體而言，RG54GS在外型的設計延續RG11B特殊的雙天線設計與完整的狀態LED燈號，設計並不花俏，但完整的功能支援是最大的後盾。該產品不但能夠完全符合一般家庭的使用，連小型辦公室的網路建制，RG54GS是值得讓你購買的。

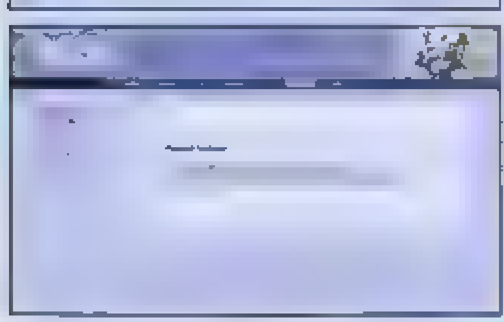
必須外接電源供電，但無電源開關的設計，附贈一條10/100Mbps的網路線



雙天線的設計提供更佳的訊號覆蓋範圍

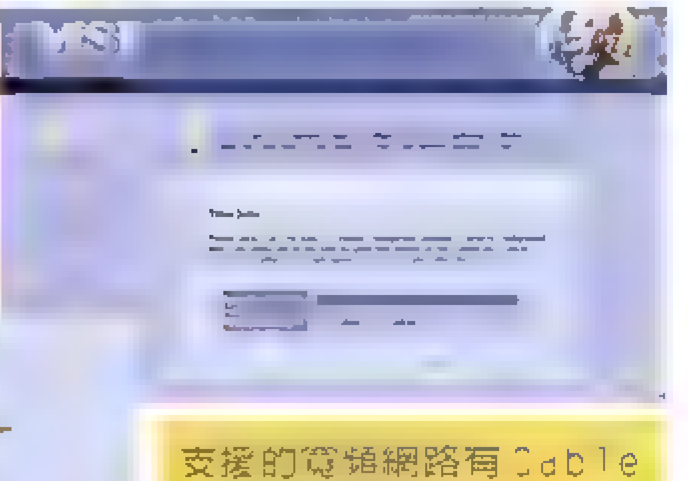


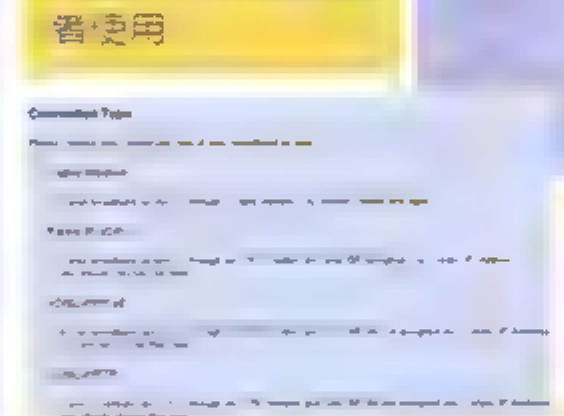




除簡易的設定模式外，還有進階的設定模式可用，可分別設定各項功能的細部項目與檢視功能狀態。

透過「Typical」設定模式只要四個步驟即可完成所有功能的設定，便於初學者使用





支援的寬頻網路有Cable Modem、固定IP xDSL含ADSL與動態IP的PPoE PPTP撥接xDSL

內建完整LED狀態燈號，連接至RG54GS的裝置狀態一目了然



具備4x 10/100Mbps RJ-45插槽、寬頻連接RJ-45插槽、USB 1.1印表機插槽與電源插槽等

PCMCIA 無線網卡— CB54G

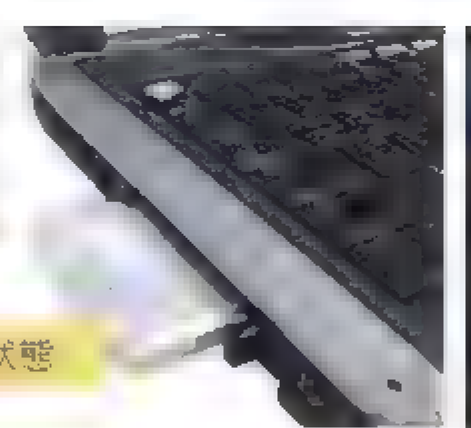




CB54G採用PCMCIA的Card Bus介面設計，適用於一般筆記型電腦的PCMCIA插槽

Card Bus介面的無線網卡是非intel Centrino筆記型電腦使用者想要體驗無線網路的絕佳選擇，畢竟絕大多數的筆記型電腦都具備PCMCIA插槽。微星的CB54G就是一款採用PCMCIA插槽Card Bus介面的高速無線網卡，支援802.11b/g標準，最高速度54Mbps，可自動的切換使用標準與切換傳輸速度(802.11g：54/48/36/24/18/12/9/6Mbps；802.11b：11/5.5/2/1Mbps)，支援64/128bit WEP加密機制，保護資料傳輸的安全性，支援98/ME/2000/XP作業系統，相同的使用XP作業系統時支援軟體無線基地台。可惜的是狀態LED燈號只有電源與無線狀態兩個燈號，全速傳輸全速54Mbps，最高只有在室內20公尺、室外50公尺的距離內，但在最佳訊號狀態下測試數據相當不錯，同樣可以輕鬆的達到3000KB/s以上。另外微星還提供另一款CB54G2提供更佳的傳輸

距離與效能，並支援額外的 WPA 連線安全機制與更適合國外的功能設定（不同的頻道支援設定），提供給常出國的使用者另外一種選擇。Card Bus 介面由於具備較高的傳輸速率，適用於 802.11g 的 54Mbps 高速傳輸，使用筆記型電腦的使用者如想具備 802.11g 的無線網路功能，可以優先考慮這款產品。




CB54G的LED燈號只有電源與傳輸狀態

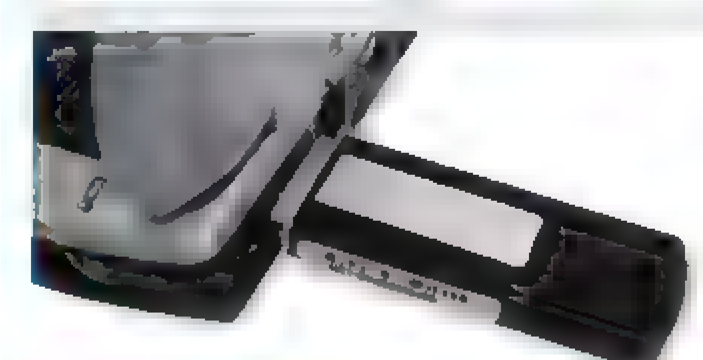
USB 無線網卡— UB11B



除 PCMCIA 外，USB 介面的無線網路卡也是值得使用者考慮的。微星推出的這款迷你USB無線網路卡 UB11B，因為只支援 802.11b 標準，最高傳輸速率 11Mbps，所以只採用傳輸頻寬 12Mbps 的 USB 1.1介面，另外支援 64/128 bit的WEP 資料加密技術，讓資料的傳遞更佳更安全。UB11B的外型設計可說是隨身碟的翻版，如果沒有特別說明，單看外型相信多數人都會覺得UB11B是個隨身碟，而且微星還特別跟一般隨身碟產品一樣附上頸帶，讓使用者可以跟隨身碟一樣當作身上的科技裝飾品之一。UB11B 的傳輸距離，最高為室內 100 公尺，室外 300 公尺，測試時約達 700KB/s。另外與前面幾款產品相同支援 98 以上微軟的作業系統，在 XP 作業系統時依舊可以使用軟體基地台功能。相信很多使用者都會覺得11Mbps的傳輸速率無法符合需求，但USB裝置如果要支援802.11g的54Mbps必須採用USB 2.0介面，雖然微星已有USB 2.0 802.11g的UB54G產品推出，但該款產品體積較大，適合桌上型電腦使用，對於高速迷你 USB無線網卡，目前則無相關產品推出，使用者可能還得等等。需特別注意的是，微星最次送來的 UB11B 當中的驅動程式似乎為舊版，無法開啟無線基地台功能，使用者可以上網下載新版本的驅動程式，就可以正常的使用軟體無線基地台功能。



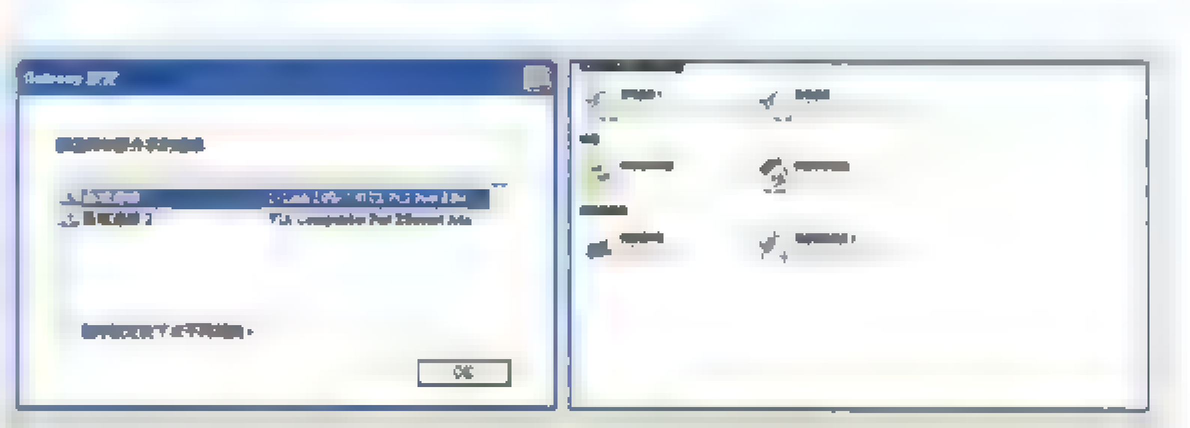
迷你的UB11B宛如一般隨身碟，微星還附上頸帶讓科技產品也可以成為飾品隨身攜帶



UB11B必須直接使用主機內建的USB插槽，透過USB HUB似乎無法正常偵測，只有一顆傳輸狀態LED燈號，只顯示是否進行資料傳輸

軟體無線基地台

微星科技在無線網路卡產品的開發相當的用心，除全系列產品皆經過 Wi-Fi 聯盟的認證外，產品皆附上詳細的使用手冊、快速安裝指南、軟體操作手冊等，更重要的是在無線網路卡的產品，皆提供軟體無線基地台功能，讓使用者在利用產品時能夠更彈性。微星科技在驅動程式上，盡量以操作簡單的方向來設計，沒有提供多餘功能。基本上只要選定頻道，若需要的話，再將 WEP, SSID 設定後即可使用，在 XP作業系統中更直接使用XP內建的無線網路連線工具。切換為無線基地台模式時採用 WEB 操作介面，與 RG54GS一樣提供簡易的設定模式，透過引導只要三個步驟即可完成設定，另外最為實用的功能就是還可以選擇Gateway 模式。Gateway 模式是無線基地台模式的延伸，透過XP內建的網路功能，讓插有無線網卡的電腦能夠變為無線閘道器，輕鬆分享寬頻網際網路，免於購買價格較為昂貴的無線硬體閘道器，如果使用者有不需要使用的電腦可以拿來當作主機，相信可以節省一筆不小的開銷。

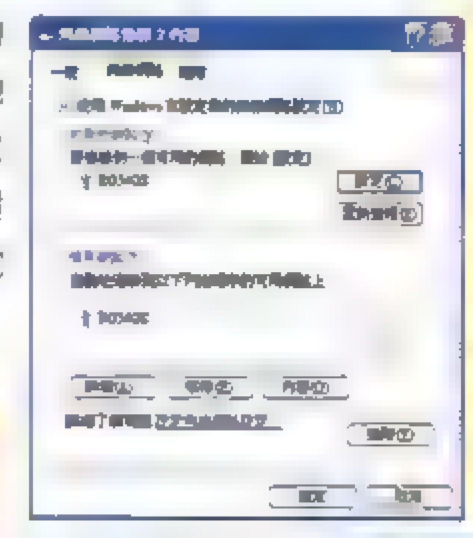


閘道器模式透過 XP 強大網路功能提供寬頻分享功能，只需要比無線基地台多一個選擇，程式就會自動幫您完成 XP 網路內容的設定，讓電腦具備寬頻分享的能力。

微星無線網路產品皆經過 Wi-Fi 聯盟認證，保證微星產品與其他廠牌無線產品的相容性



微星相當用心的產品中皆包含印刷精美且詳細的軟硬體說明書與快速安裝指南，讓使用者可以快速上手





微星無線網卡能夠與 XP 作業系統緊密結合，發揮 XP 強大網路功能提供額外的無線基地台與閘道器模式

微軟無線光學尊爵 滑鼠鍵盤組合

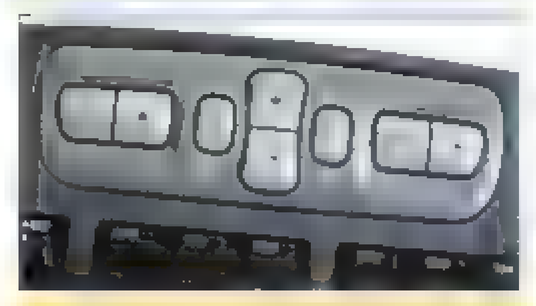
作者／李展吉



為了提供網際網路操作的便利性以及日益普及的無線環境需求，現在市面上各位已能買到相當多種類的多媒體鍵盤了，雖然說功能都大同小異，但硬要比較的話，微軟這款最新式的無線光學尊爵滑鼠鍵盤組合，可說是功能更加地齊全，各方面都考慮地相當周到，並俱有皮質觸感的手腕支撐墊，值得推薦給各位。

這款滑鼠鍵盤組是採無線的設計，透過一只接收器與電腦的連接，讓滑鼠、鍵盤都能以無線的方式來操作。當然，這樣所帶來的好處，就是可以不限空間使用，而且更加的方便。在無線技術方面，採用頻率 27MHz 的 RF 無線電傳輸方式，因此在使用時無需對準接收器或角度的問題，只要在兩公尺的範圍內跟接收器互相感應，哪怕各位的電腦及接收器都在視線之外，也都可以自在的使用。考慮在同一個範圍內可能會有頻率相同的無線產品在使用，因此Microsoft 聰明的接收器會提醒各位由其他無線裝置所產生的阻礙，並引導經由專門設計來防止阻礙的步驟，接收器甚至會在電力弱的時候傳出訊號提醒。

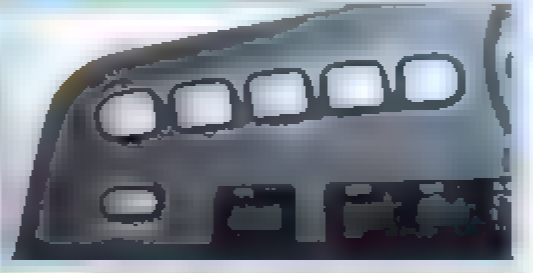

鍵盤左側俱有一個瀏覽滾輪鍵，可直接用來捲動文件或瀏覽網頁。


多媒體區用來掌控媒體播放動作，只要按一個鈕就可以執行。

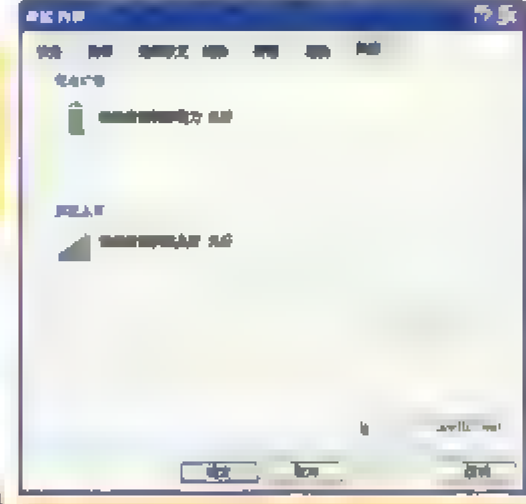
微軟無線光學尊爵滑鼠鍵盤組合，在滑鼠以及鍵盤上都使用「傾斜滾輪技術」，如此讓您比以往更容易、平順、快速地滾動滑鼠滾輪，實現了僅用滾輪便可以上下滾動，還可左右移動地來瀏覽文件以及網頁。更值得一提的是，在鍵盤左邊還設置有一個獨立的瀏覽滾輪鍵，讓各位能右手操控滑鼠，左手則可以放在這個瀏覽滾輪鍵上面，輕鬆地做水平與垂直捲動，或是在網際網路的上一頁與下一頁間來回移動。鍵盤的功能鍵部份，則依功能區分成「我的最愛按鍵」、「多媒體中心」、「快速鍵」、「系統按鍵」等四個部份，其中「我的最愛」按鍵擁有 5 個可自訂的按鈕，讓各位能夠容易存取最喜愛的網站以及常用的檔案，只要打開某個網站或檔案後，再將您想指定的按鈕按住一會兒不放，就設定好了。「多媒體中心」則掌控您的多媒體動作，包括了播放 / 暫停、停止、靜音、提高音量、降低音量、啟動多媒體、上一首歌以及下一首歌，通通都只要輕按一個鈕就可以執行。至於「快速鍵」及「系統按鍵」則分別提供快速地開啟常用功能（如電子郵件、開啟網頁 / 首頁、Messenger、我的文件夾、我的圖片、我的音樂）以及執行小算盤程式、系統的登出、睡眠作用。此外，鍵盤上面還有一個特設的[F]鎖定按鍵，能讓鍵盤上面的F1~F12功能鍵，除了平時的標準功能外，還能切換到自設模式，如：文件的新增、開啟、關閉，或是郵件的回覆、轉寄、傳送...等等，讓您有更彈性的自由度。至於在滑鼠部份，搭配的則是「微軟無線光學閃靈鯊」，這只滑鼠也是目前微軟滑鼠等級中最高級的一款，除具有標準的三鈕外（其中一顆是滾輪鈕），側邊還有兩顆姆指鈕，這兩顆姆指鈕允許各位在使用網際網路瀏覽器時做「上一頁」及「下一頁」間的移動，而所有的五個按鈕，包含滾輪按鈕都能夠簡易地重新指定其作用。

使用這組滑鼠鍵盤組需要5顆AA電池（鍵盤3顆、滑鼠 2 顆），安裝好驅動程式之後，革命性的光學晶片能夠依照環境動態調整使用電力，以維持電池最長的使用時間。根據資料，電池壽命平均可使用超過六個月。




鍵盤擁有多達 10 幾個可自定的功能鍵與快速鈕，使用上更具彈性。


鍵盤組所搭配的滑鼠是微軟最高級的「無線光學閃靈鯊」，有 5 顆按鈕哦。


鍵盤和滑鼠的電源狀態、訊號品質，在驅動程式裡都可以看出來。

這是產品所使用的無線接收器，上面並設有鍵盤狀態指示燈。

產品規格 ▶▶▶▶▶

多媒體無線鍵盤、五鍵式無線光學滑鼠、USB 接頭（附 PS/2 轉接頭），若想使用 IntelliType 鍵盤軟體的快速鍵以及 IntelliPoint 滑鼠軟體的傾斜滾輪，需具備 Windows XP/2000 作業系統。

續戰天堂!!
nVIDIA FX5900 系列上陣

作者 莫凡

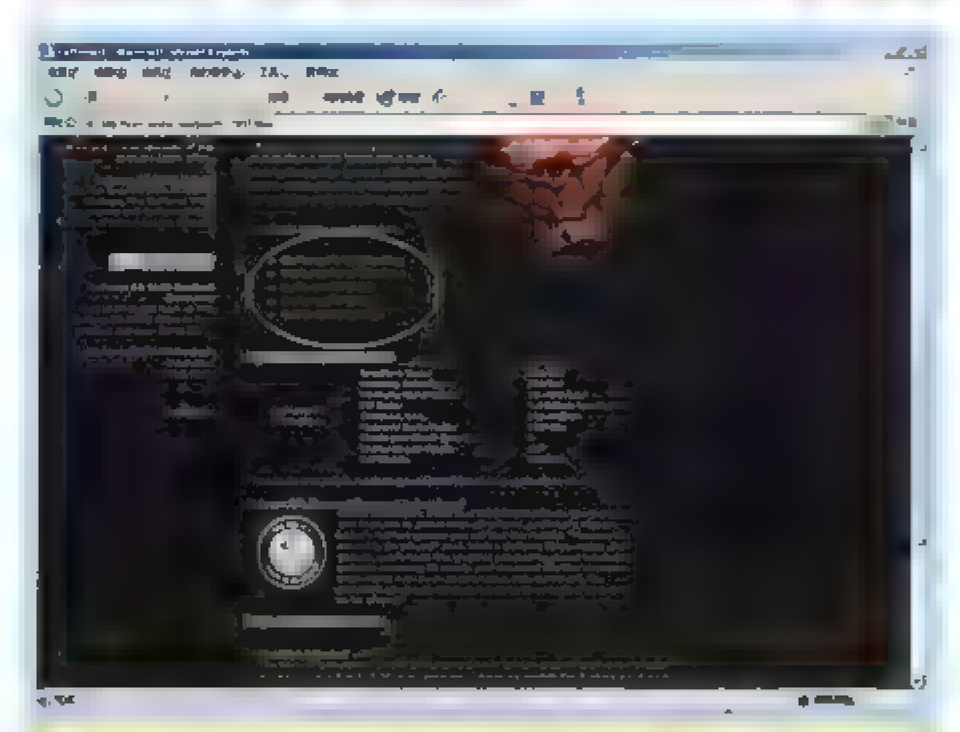


咱們軟世一路走來，光寫過的顯示卡都不知道寫過幾種嘍！上次我們介紹到FX5700系列，這次則是nVIDIA FX5900顯示卡。雖然說FX5900系列的顯示晶片還不是nVIDIA最新款的，但是站在我們玩遊戲的角度來看，軟世可都是選擇「C/P」值最好的產品介紹給大家唷！

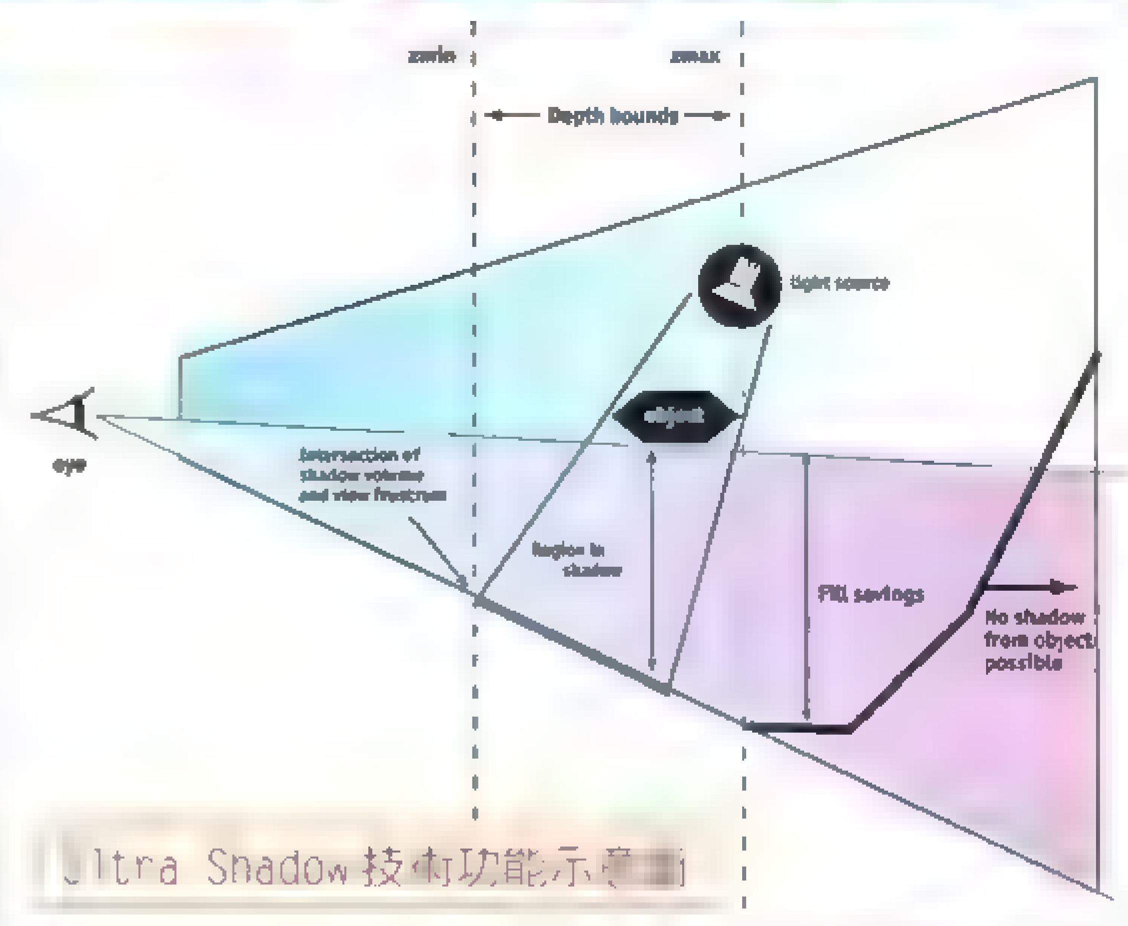
nVIDIA FX5900 系列顯示晶片

nVIDIA總裁暨執行長黃仁勳表示「我們致力為遊戲玩家研發最佳的技術。藉由GeForce FX 5900新系列方案，遊戲玩家能以最高的解析度與畫質享受各種遊戲，並以最先進的平臺執行如「毀滅戰士3 (Doom 3)」等即將問世的劇院級遊戲。nVIDIA GeForce FX 5900進一步實現了我們追求技術領先以及對全球遊戲玩家的承諾。」GeForce FX 5900 GPU採用全面革新的GeForce FX架構，採用0.13微米製程、256位元記憶體介面，其中包括許多創新技術，像是CineFX 2.0引擎搭配第二代圖元著色技術、UltraShadow技術加快光源與陰影的著色速度、Intellisample HCT提供先進的反等向性過濾與消鋸齒品質及效能等等，此外，GeForce FX 5900 GPU具備真實的128位元色彩精準度，為PC市場提供電影製片室等級的色彩技術，當然對於遊戲部份的DirectX 9.0與OpenGL繪圖語言也是都有支援的唷！

至於FX5900 Ultra想當然爾的就是比FX5900來的更加強悍些！GeForce FX 5900 Ultra核心工作時脈為450MHz，改進了浮點Pixel Shader的運算能力，nVIDIA宣稱可以達到NV30兩倍的性能，，採用了256位元的顯示記憶體架構，記憶體頻寬高達達到了27.2GB/s，並改善了各項異性過濾的圖像質量等。就技術層面來說，FX5900系列具備



nVIDIA FX5900系列總共分成GeForce FX 5950 Ultra、GeForce FX 5900 Ultra、GeForce FX 5900、GeForce FX 5900 XT與GeForce PCX 5950



Ultra Shadow技術功能示意圖

「Intellisample HTC」技術，IntelliSample HCT高解析度壓縮技術主要是針對壓縮、非等向性過濾以及反鋸齒做改良，還對三線性過濾進行了最佳化，透過這個技術能夠獲得效能上的提升，尤其是在高解析度與反鋸齒功能開啟的情況下。官方宣稱這項技術可以將壓縮效率提高50%！另外，「Ultra Shadow」也是一個重點技術，透過Ultra Shadow技術能夠以兩倍的圖元處理速度產生模板式陰影圖層，也就是以往需要經過兩次運算的過程，現在只要一次就能處理完成，Ultra Shadow技術也能協助程式開發人員直接排除不需要運算的區域，如此就可以更快速的完成陰影的運算，只要在場景中先定義一個區域，限制光源投射在物體後的運算範圍後，當然就能更快速的運算陰影，如此就能降低了顯示晶片的負荷並且提高了效率。

配合Intellisample HCT技術，驅動程式中的Intellisample圖像質量調整有所變化。「Quality」模式提供了最佳的過濾質量，而「Performance」以及「High Performance」模式限制了過濾的空間，但處理速度上將有所提升。另外，透過nVIDIA的「統一驅動程式架構(Unified Driver Architecture, UDA)」支援，讓玩家不管是哪一種顯示晶片，只要是nVIDIA的，抓一個驅動程式安裝就可以一次搞定，除了便利之外，亦能確保軟體的相容性與穩定性。

測試平台列表

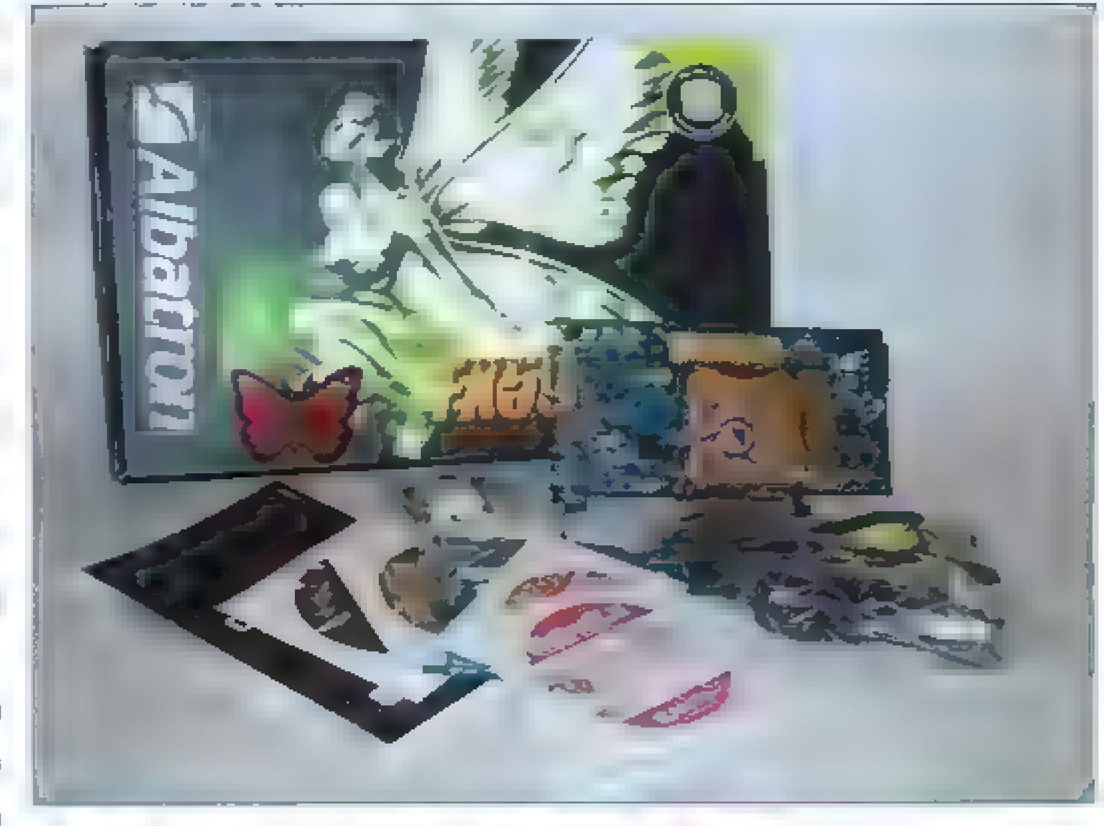
CPU	Intel Pentium4 3.00G (200Mhz x 15)
RAM	TwinMOS PC3200 512MB
主機板	Gigabyte 8VT880 Ultra(VIA PT880)
HDD	Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB(ATA 133)
備 註	顯示晶片不同，測試數據僅供參考

青雲 Geforce FX5900XTV

這張顯示卡採用的是 nVIDIA FX5900XT 顯示晶片，顯示晶片工作時脈為 390MHz，RAMDAC 400MHz 搭配 256 位元、128MB 的顯示記憶體（700MHz），最高顯示解析度可達到 2048X1536@75Hz，對於一般的使用者來說相當的足夠。青雲 FX5900XTV 採用藍色PCB及用公板設計，在電容用料上全部採用了成本較高的貼片式電容。

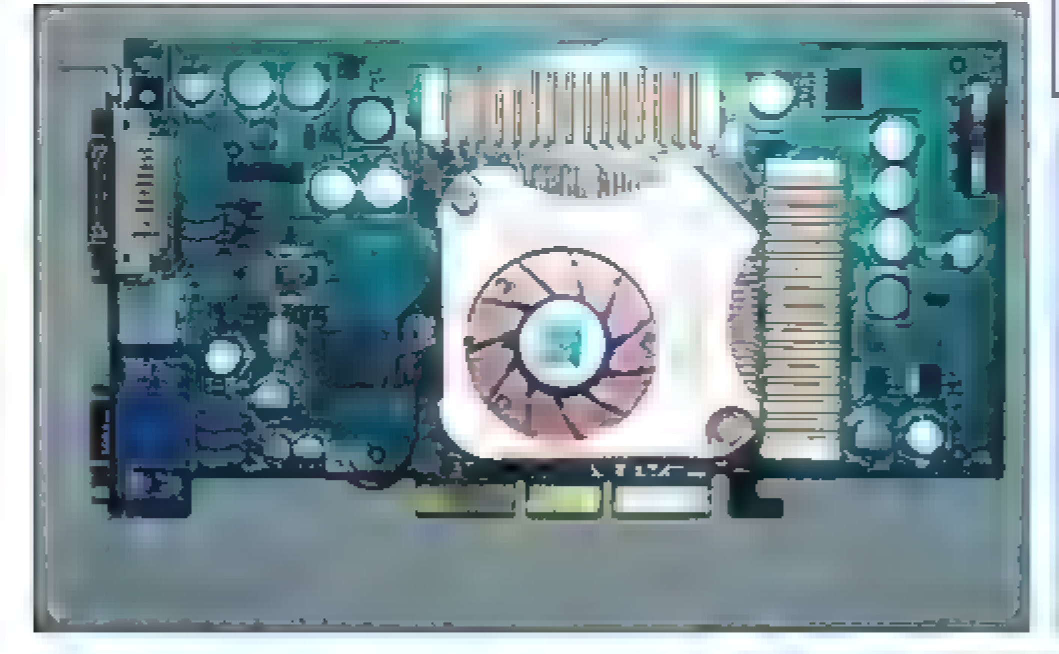
在散熱器的部份 FX5900XTV 散熱器除採用純銅設計外，還在散熱鰭片內加入了熱導管以帶來更強的散熱效果，而記憶體的部份也是有貼上兩排的散熱片，FX5900XTV 採用三星 Samsung 的 2.8ns mBGA形式封裝顯示記憶體顆粒，不過因為粘的很緊，莫凡很努力的要拆下來拍照，但是也就是，打死拔不下來～所以為了產品的「完整性」，我就只好放棄這張顯示卡的記憶體部分照片。

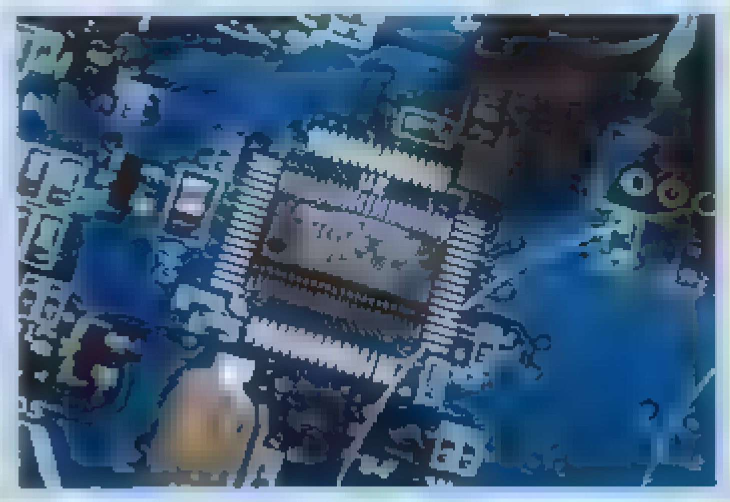
青雲 FX5900XTV 在輸出的部份提供 DVI、D-Sub 與 S-Video 的組合，但是既然稱做「XTV」，其實它還具備了視訊輸入的功能！青雲 FX5900XTV 採用低通濾波電路設計，可以濾除由GPU和記憶體工作時帶來的高頻雜音干擾，把低頻的視訊信號更完整的輸出給顯示器。低通濾波電路的顯示卡的好處，在於高解析度輸出下，依然可以保持文字的銳利、對比更加明顯、整體畫面更加通透並且可以顯著改善顯示的舒適性，減緩視覺疲勞的出現。



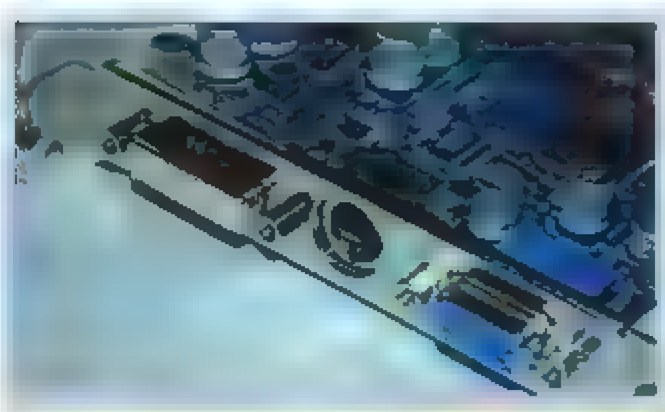
■ 青雲 Geforce FX5900XTV 測試數據一覽

3DMark 2001 SE Pro 1024x768	14962
3DMark 2001 SE Pro 800x600	16508
3Dmark 2003 1024x768	5149
3Dmark 2003 800x600	6587
AquaMark 2003 1024x768	35

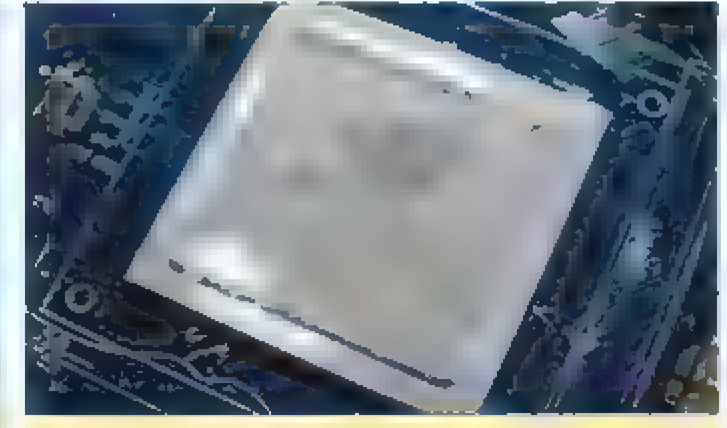




DVI-I 轉碼功能，則由Silicon Image 的 Sil164CT64 DVI 轉碼晶片來控制！



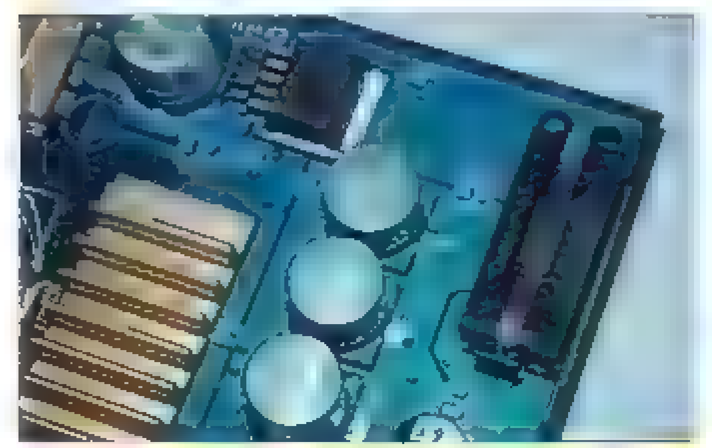
提供15Pin D-Sub、DVI-I與S端子輸出。



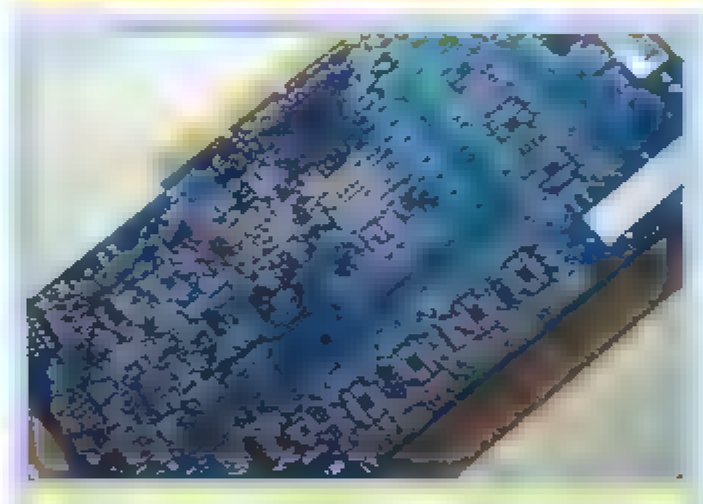
FX5900XT 採用的是 nVIDIA Geforce FX5900XT 顯示晶片



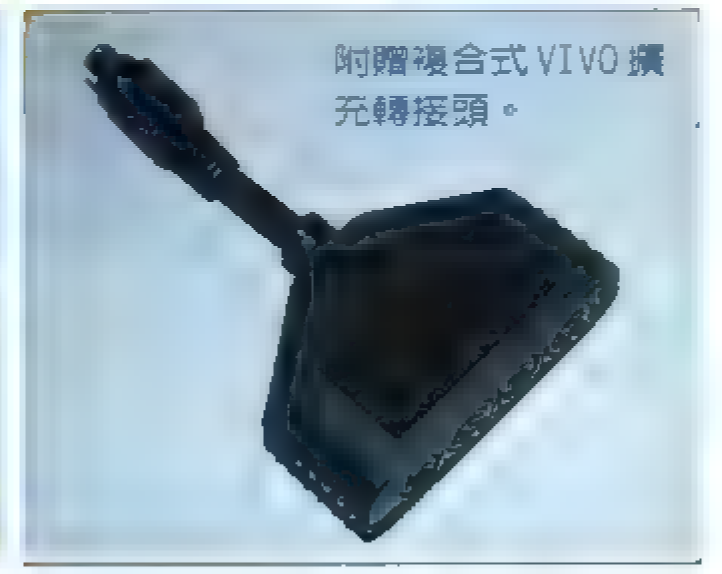
顯示晶片上的散熱片並未與記憶體的為一體。



青雲Geforce FX5900XTV需要外接一組大的 4Pin 電源輸入



背面並無記憶體焊接，相當的乾淨



附贈複合式 VIVO 擴充轉接頭。

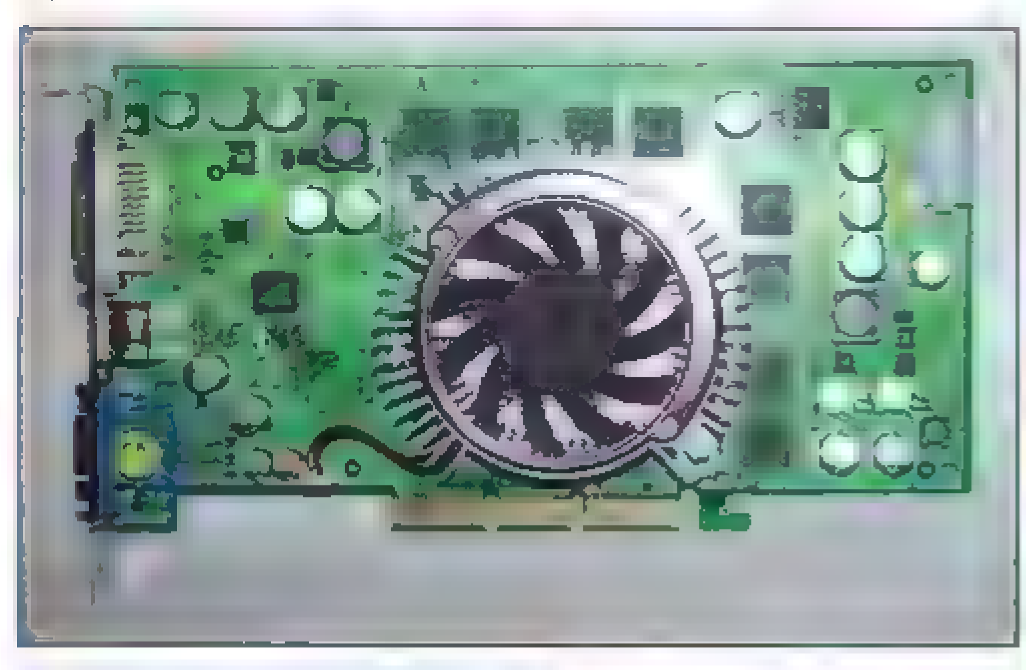
麗台 WinFast A350XT TDH

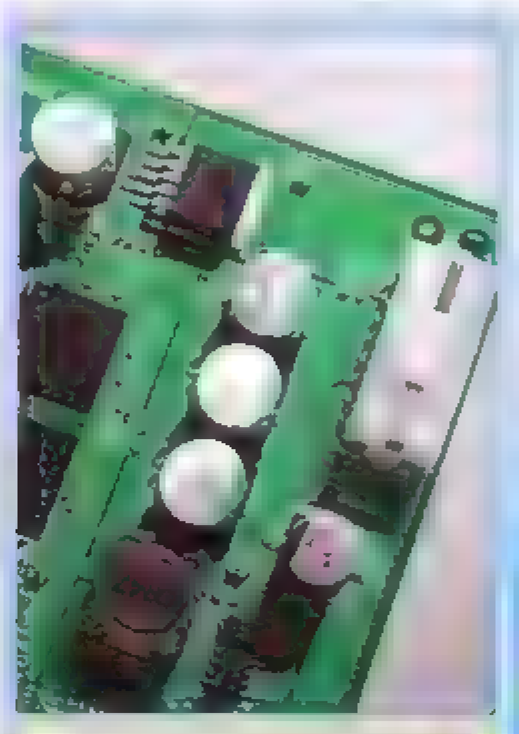
牌子老品質好的麗台這次送來兩張顯示卡，首先WinFast A350XT TDH採用了nVIDIA GeForce FX 5900XT GPU，內建CineFX II引擎的FX 5900XT，整合了雙可程式頂點遮影器 (Vertex Shader)、更快的像素遮影器 (Pixel Shader) 與3D 貼圖，使得浮點圖元著色器提昇了約二倍的運算能力。CineFX II引擎可讓開發者自由設計近乎無限的自訂特效，以創造出近乎真實的人物與環境。

WinFast A350XT TDH搭配128MB顯示記憶體容量，400MHz RAMDAC使顯示效果達到每秒4百萬點的數位轉換速率，完全支援AGP 3.0即AGP 8X的最新傳輸介面，它所提供每秒約2.1GB的超高傳輸頻寬，整整是AGP 4X的兩倍，而在記憶體控制器的架構也邁入了256bit的時代，隨著記憶體寬度的倍增，使得記憶體頻寬巨幅的達到了30.4GB/s的超高境界，在對記憶體頻寬需求極大的全螢幕反鋸齒的應用上極具優勢；再加上可搭配達256MB DDR的記憶體容量（此為選購，我們拿到的是128MB版本），及完整的硬體DirectX 9及OpenGL 1.5支援，已足以應付目前所有極度嚴苛需求記憶體容量及應用程式界面加速的軟體及遊戲需求。

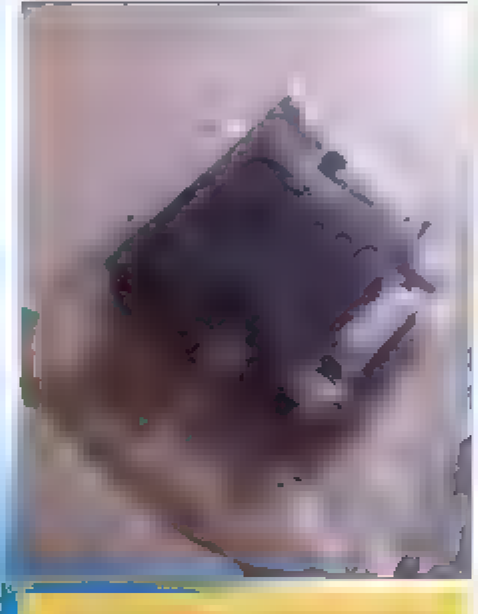
WinFast A350XT TDH附贈相當多的超值軟體，像是獨家的DVD播放軟體「WinFasterDVD」、可以調整顯示頻率的「WinFox II」之外，還有ColoReal Embedded、ColoReal Visual、ColoReal Bright、CYCORE Cult 3D並且附上兩款完整版的遊戲「GunMetal」與「Big Mutha Truckers」，讓你裝了卡就馬上試試看威力！







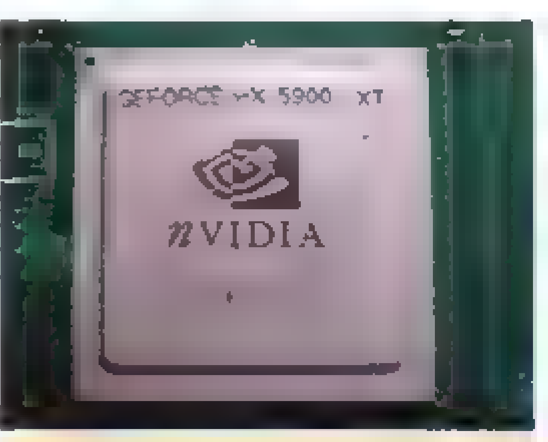
需要外接4Pin電源，週邊的電容配置相當紮實



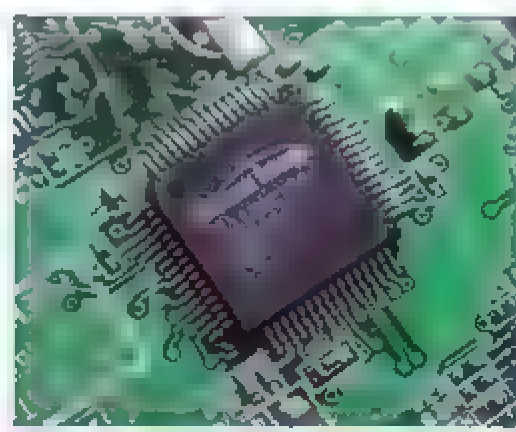
附贈視DVI與D-Sub轉接頭

■ 麗台 WinFast A350XT TDH 測試數據一覽

3DMark 2001 SE Pro 1024x768	14966
3DMark 2001 SE Pro 800x600	16583
3Dmark 2003 1024x768	5160
3Dmark 2003 800x600	6592
AquaMark 2003 1024x768	35.2



WinFast A350XT TDH採用nVIDIA GeForce FX 5900XT顯示晶片



Silicon Image的SiI164CT64 DVI轉碼晶片來控制DVI之轉碼的功能



貼心的散熱設計，提供最佳的防塵保護



提供15Pin D-Sub、DVI-I與S端子輸出



可以選擇128MB與256MB的版本，記憶體顆粒為韓代HY5DU283222

麗台WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO

另一張則是比較高階的「WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO」，採用FX5950 Ultra GPU，顯示晶片時脈高達475MHz，搭配內建256MB、950 MHz的顯示記憶體，讓這張顯示卡呈現的效能相當不錯！

「WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO」具備Intellisample HCT技術，相較於前一代的Intellisample技術，大幅增進全螢幕反鋸齒的效能，並增加更多的高級紋理、色彩及Z軸壓縮演算法，使得影像繪圖的品質也提昇到另一個更高質感的層次。另外，「WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO」有提供像是「PIP子母畫面」、「De-interlacee高畫質去雜訊」與「DirectBurn即時燒錄」等多項視訊輸出入的特色，透過MyVIVO提供不同的輸入端子，使其能夠連接不同的VHS或S VHS影像輸出設備，如錄放影機、Camcorder、DVD雷射光碟機、VCD影音光碟機及CCD攝影機等等，且支援MPEG1/MPEG2/VCD/DVD等多種影像擷取格式。

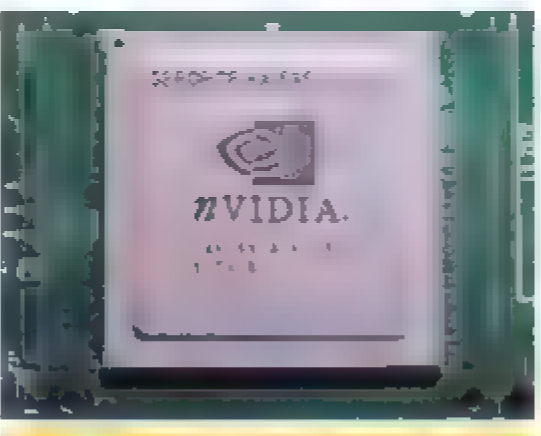
在外觀的部份，「WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO」採用四方背吹式循環導流設計，將GPU產生的熱量，藉由全銅型散熱片及四方吹循環導流設計，更有效率的將多餘的熱量完全排出，而風扇（採用低於28dBA的超極靜滾珠軸承風扇）上面也有貼心的濾網設計，提供最佳的防塵保護。此外利用麗臺獨家開發的第二代WinFox全新整合的友善介面，提供了更多樣化的設定功能及更穩定的超頻效果，得以發揮出顯示卡最高的應用價值！其他附贈的軟體部份則是與WinFast A350XT TDH相同。



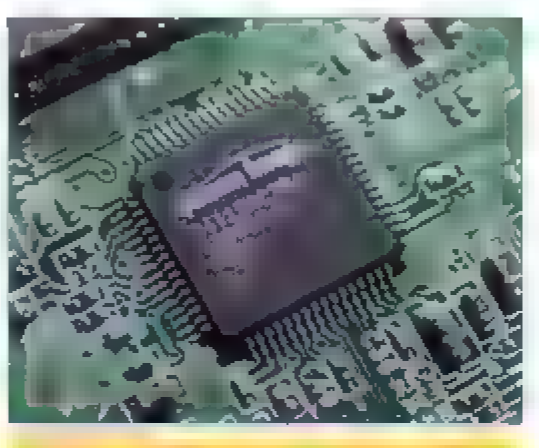
麗台WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO測試數據一覽

3DMark 2001 SE Pro 1024x768	15995
3DMark 2001 SE Pro 800x600	18627
3Dmark 2003 1024x768	5811
3Dmark 2003 800x600	7237
AquaMark 2003 1024x768	39.6

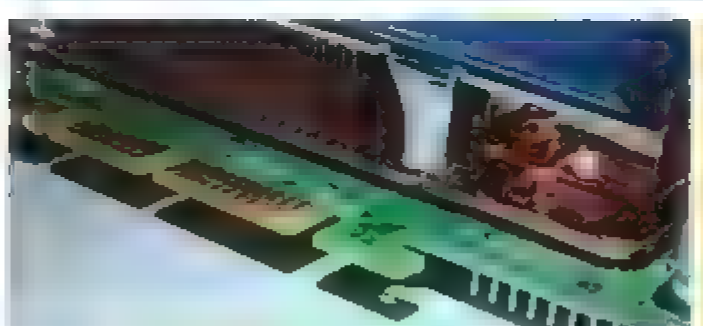




WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO採用nVIDIA GeForce FX5950顯示晶片



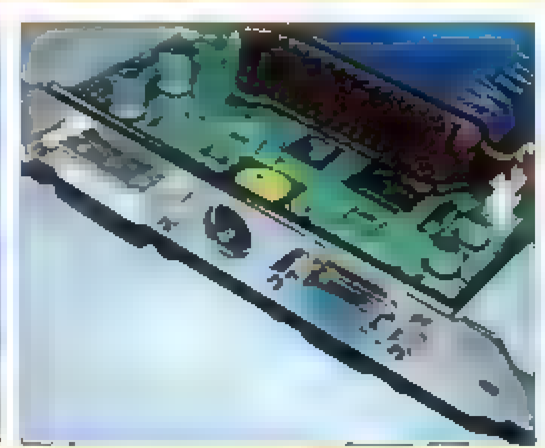
Silicon Image SiI164CT64 DVI的轉碼晶片



前後雙面的散熱片設計



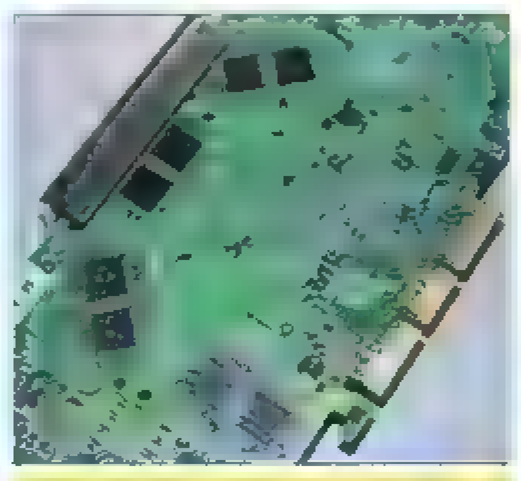
濾網設計提供最佳的防塵保護



提供15-pin D-Sub、DVI-I與S端子輸出



需要外接4-pin大型電源接頭。



背面亦焊接8顆DDR記憶體，共提供256MB顯示記憶體。



記憶體顆粒為韓代HY5DU283222



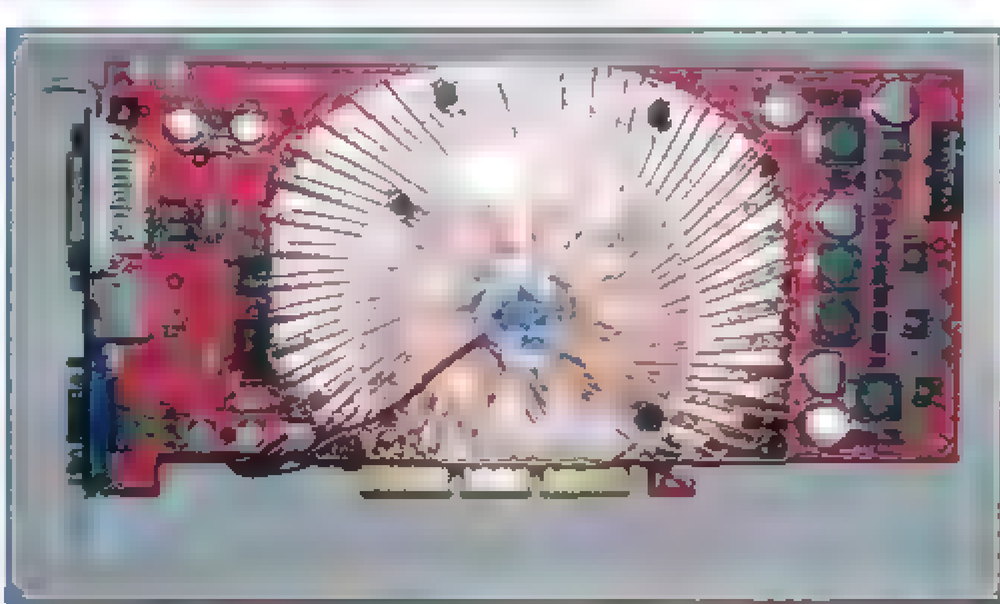
附贈視訊轉接線材

微星 FX5950 Ultra-VTD256

FX5950 Ultra VTD256採用GeForce FX5950 Ultra顯示晶片，FX5950 Ultra為0.13μm，集成電晶體數是與FX5900 Ultra相同的1億3000萬，內部匯流排為256位元，但顯示晶片的工作時脈則提高到了475MHz。FX5950 Ultra VTD256搭配256MB、256位元的DDR顯示記憶體，頻率提升到了950MHz，這些高標準使得顯示記憶體的頻寬，達到了前所未有的30.4GB/s。

FX5950 Ultra VTD256支援AGP 8X介面包含快速寫入及邊緣定址，具備高階熱監控及熱管理，像是前面介紹到的「nVIDIA CINEFX 2.0引擎」、「Intellisample HCT 反等向性過濾與反鋸齒畫質技術」、「UltraShadow 技術」以及nVIDIA專用的多重顯示 nView功能，透過nView技術FX5950 Ultra-VTD256整合NTSC/PAL 電視編譯（解析度高達1024x768）與DVD及HDTV-ready MPEG-2解譯（解析度高達1920x1080）。在散熱器的部份，微星這張顯示卡可是下了很大的功夫，除了超大銅製的散熱片之外，還外加前後各一個風扇設計，雖然顯示卡上僅提供一組風扇電源插座，但微星透過轉接的方式讓前後風扇可以一起運作。

外包裝的部份也是挺嚇人的！顯示卡包裝活生生看起來就像主機板一樣的大，裡面也相當有質感，而附送的軟體更是滿滿12大片，像是微星獨家研發的線上即時更新 VGA BIOS 及驅動程式 MSI Live Update Series（Live VGA BIOS & Live VGA Driver）、自動釋放記憶體GoodMem、迅速進入資料保密LockBox以及迅速列出系統組態WMIinfor之外，還有火線獵殺、再戰毀滅公爵等多款遊戲，應用程式方面則有WinDVD Creator Plus、虛擬光碟7專業版、虛擬還原3專業版與Photoshop Album SE等等，最後在送上一本便條紙，贈品真的多到爆嗆！





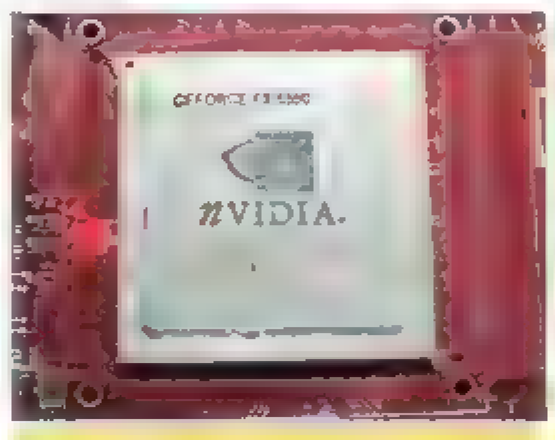
需要外接4Pin大型電源接頭，但與一般顯示卡不同的轉了90度角。

附贈複合式VIVO擴充轉接頭。



微星FX5950 Ultra VTD256測試結果一覽

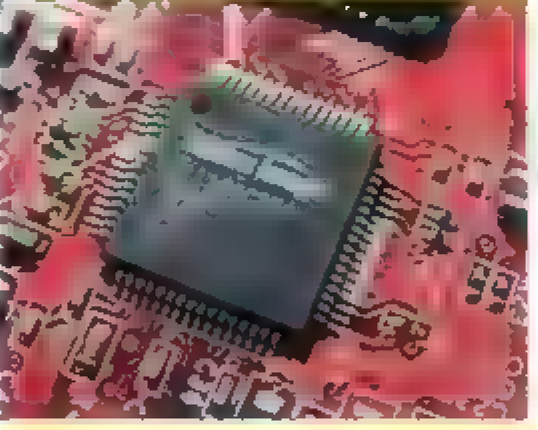
3DMark 2001 SE Pro 1024x768	16005
3DMark 2001 SE Pro 800x600	18710
3Dmark 2003 1024x768	5810
3Dmark 2003 800x600	7236
AquaMark 2003 1024x768	39.7



微星FX5950 Ultra-VTD256採用nVIDIA Geforce FX5950顯示晶片。



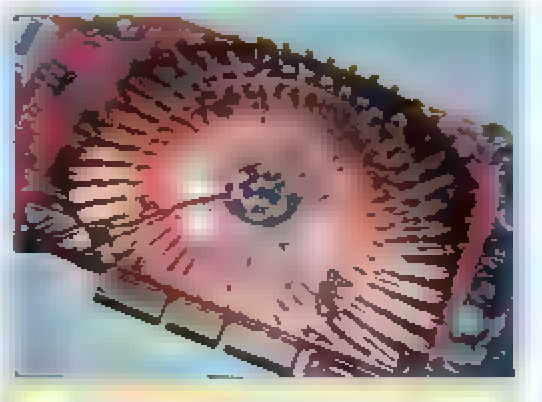
記憶體顆粒為韓代HY5DU-283222，共提供256MB顯示記憶體。



Silicon Image Sil164CT64 DVI的轉碼晶片。



提供15Pin D-Sub、DVI-I與S端子輸出



超巨大片銅製散熱器



帥吧！超大精美包裝

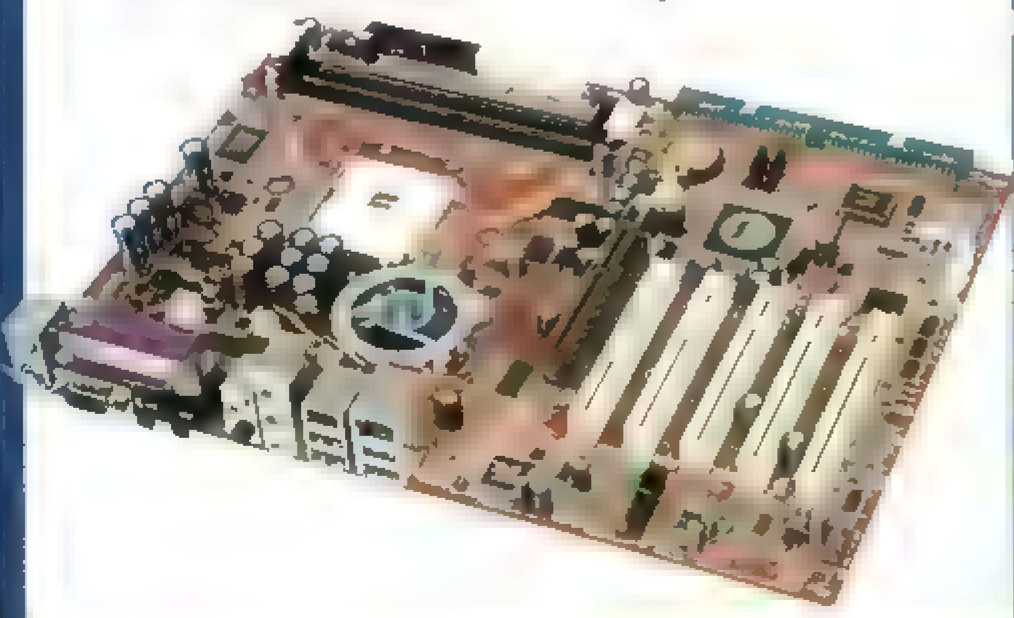
陞技KV8 Pro主機板 重裝配備打造最佳Athlon64平台

ABIT Advanced Durability

陞技電腦隆重推出最新一款Athlon 64主機板－KV8 Pro，並搭載陞技獨家的μGuru技術。以VIA K8T800 Pro晶片為基礎，KV8 Pro主機板擁有重裝級的配備，而且價格具有絕對的競爭力。

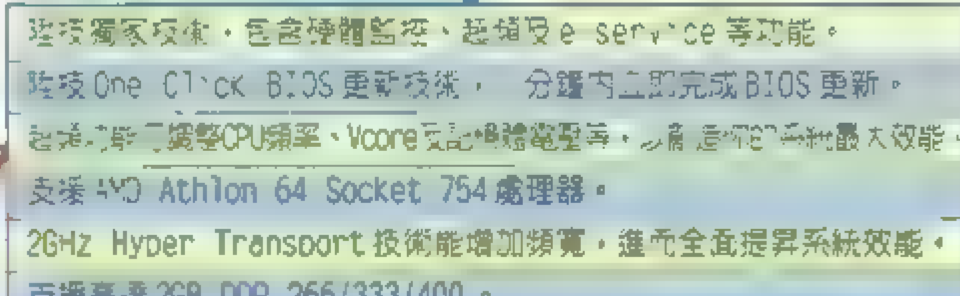
實際上，KV8 Pro與其他更高價格主機板具備了相同的功能，包括支援SATA 150 RAID、Gigabit LAN、6聲道音效及專業的S/PDIF In/Out介面。5組PCI插槽提供了無限的擴充能力，而USB 2.0及光學IEEE 1394a埠讓KV8 Pro能輕鬆支援目前最高速的週邊配備。

擁有在功能、效能及價格各方面的完美結合，KV8 Pro成功滿足了所有追求完美的的Athlon64玩家。





產品特色



- 陞技獨家技術，包含硬體監控、超頻及e-service等功能。
- 陞技One Click BIOS更新技術，一分鐘內立即完成BIOS更新。
- 超頻[illegible]調整CPU頻率、Vcore及記憶體電壓等，以[illegible]系統最大效能。
- 支援AMD Athlon 64 Socket 754處理器。
- 2GHz Hyper Transport技術能增加頻寬，進而全面提昇系統效能。
- 支援高達2GB DDR 266/333/400。
- 內建SATA控制器，支援兩組SATA 150 RAID 0、1以及JBOD模式。
- 可選式IEEE 1394a支援每秒400 200 100Mb資料傳輸速率。
- 讓[illegible]無須另外購買10/100/1000乙太網路卡。
- 讓你享受6聲道音效且無須再購買音效卡。
- 藉由光學介面完整傳輸數位音效。

多功能且僅有信用卡大小的外觀 Creative MuVo Slim音樂播放機

CREATIVE

創新科技為PC用戶提供數位娛樂的世界級領導廠商，推出了僅信用卡大小的音樂播放機並維持其屢獲殊榮之水準與品質。針對於追求功能豐富且方便攜帶更獨具風格的使用者所設計，Creative MuVo Slim成功的將所有的功能濃縮在7mm的厚度之中，並擁有更高的音質輸出與效能表現。Creative MuVo Slim上市時會推出兩個版本：256MB及128MB版本，同時內建FM收音機以及錄音功能。

就祇有信用卡的大小，讓MuVo Slim可以很輕易的置入口袋、公事包或任何手提袋之中，完全適合於辦公或任何的社交場合。不管是在家中或是在戶外，MuVo Slim隨貨附贈優質的黑色皮套，可直接保護音樂播放機並同時維持其高品味的風格。內建麥克風，讓MuVo Slim 256MB能夠完美的錄製高達16小時的重要備忘錄或是會議內容，內建FM收音機並可儲存32組預設電台，另外擁有FM錄音的功能，讓使用者可以隨時錄製喜好的廣播節目及歌曲。採用可抽換的充電式鋰電池，並可以透過USB埠直接充電，可提供長達17小時的連續播放效能。具備256MB容量且堅固耐用的MuVo Slim仍然可以儲存長達8小時的64kbps的WMA檔或是相同品質4小時的MP3音樂。高速USB 2.0界面可以透過簡單地拖曳方式在毋需任何應用程式的情況下傳輸檔案。清晰潔淨的90dB訊噪比搭配5波段圖形等化器以及4組等化預設，像是流行音樂、搖滾、爵士或是古典曲風。上市初期將推出簡單的銀黑色系版本，MuVo Slim並預計將在今年夏季之前推出不同的色系以符合各種不同的流行品味。



未來高畫質影像遊戲的最佳運用



GV-R80X256V/GV-R80P256V/GV-R80P256D

技嘉科技繼發表上一代在市場上頗受好評之RADEON 9800系列高階顯示卡產品之後，將於近日再度發表革命性的新一代高階顯示卡產品系列－GV R80X256V，GV R80P256V和GV-R80P256D。採用ATI READON X800系列繪圖晶片(X800 XT Platinum Edition以及 X800 Pro)，支援業界最熱門的DirectX 9.0與APG 8X匯流排，GV-R80系列搭配更高速的256MB GDDR3記憶體，配置完整的輸出界面，GV-R80系列必可滿足專業玩家對日後高畫質3D影像處理的需求。

技嘉GV-R80系列擁有高水準的視覺處理技術，使用0.13微米的製程生產，搭載目前世界上最具威力的ATI RADEON X800系列繪圖晶片，擁有最高達16條以上的超高效率平行像素處理管線，針對於大量的3D結構處理可呈現極致的視覺效果；在處理效能方面，搭配著256MB新一代的高速GDD3記憶體與256 bit的記憶體通道，擁有著相對於上一代的RADEON 9800系列產品2倍以上的效能表現。革命性的3Dc影像強化技術，提供3D影像場景中更佳的縮放景深，使得動畫中的一景一物皆能如同現實一般栩栩如生；支援SmartShader HD、HyperZ HD，動態大範圍光源效果、凹凸貼圖特色、柔化陰影和改進的全景反鋸齒失真平滑處理等進階的3D影像處理技術功能。可將電玩遊戲的視覺效果發揮的淋漓盡致讓您在遊戲中體驗有如將虛擬影像與現實生活合而為一的最佳光影效果。

GV R80系列產品附贈的軟體共有2套完整版遊戲：『魔幻世紀』與『彩虹六號3：鷹之盾』，最新版本的應用軟體：DVD播放軟體"PowerDVD 5.0"，數位影像照片編輯軟體"3D-Album DE 2.03"，與多媒體編輯軟體"PowerDirector 3 ME"(GV-R80X256V及GV-R80P256V only)，加上技嘉科技獨特的V-Tuner 2超頻工具軟體，GV-R80系列絕對是能夠符合極致3D效能追求者的高 階顯示卡。



人因科技點將家族全新上市

"禮上加禮"瘋狂送給您



人因科技為慶祝隨手寫2、新點將筆、說寫大聖第二代系列商品全新上市，推出禮上加禮瘋狂送活動，只要購買任一款新上市手寫繪圖產品，就可獲得韶光筆、我是大明星、色彩護照軟體…等 套超過4000元超值贈品，限量只有300套，並於全省重點經銷門市舉辦"現場試用來就送"體驗活動，只要來試用就可馬上獲贈流利鋼珠筆乙支。(活動時間93/5/24~93/6/23止)

新上市的點將家族系列商品，蛻去以往造型，改著新裝亮相，不僅外型更加搶眼亮麗，也加入「Q-Link」18 28組可定義快捷列及更Smart的手寫繪圖功能，使得操作介面更加人性化，最高1024階無線數位感壓筆與高解析度精密數位板完美搭配，真正達到無障礙輸入新境界，如果您還想要找更快的文字輸入設備，就可選擇說寫大聖語音輸入，每分鐘可輕鬆輸入150個文字以上，輸入速度絕對讓您滿意。點將家族此波新上市的產品有壓力板、手寫繪圖板及語音輸入產品，並提供有4×3吋及5.5×4吋不同書寫區域的板子讓您挑選，有計畫購買第 套或是再添購第二套手寫語音設備的您可不要錯過這一次難得的促銷機會喲！好康、精品讓您一次通通帶回家喔！





物超所值的 P4 採購平台

友通 PT880-AL 讓你輕鬆集成主機板頂尖技術

DFI

以製造主流PC主機板、並行銷全球的友通資訊（DFI），推出採用威盛（VIA）新一代PT880晶片組的PT880-AL主機板，為完全滿足學生、商業採購用戶對最佳效能／價格比的需求，友通PT880-AL集合Pentium 4主機板領先技術，準備以物超所值的價格優勢攜搶廣大市場。

友通製造設計PT880-AL主機板時，運用了VIA PT880+8237南北橋晶片組所有規格優勢，充分支援Intel各式處理器，讓眼尖一族以最佳的價格／效能比擁有800MHz外頻效能及運用Intel超線程技術（Hyper-Threading Technology），此外，其還支援先進的DDR400雙通道技術、8倍AGP，整合六聲道音效、10/100 Mbps乙太網路。對於新一代資料儲存安全，友通PT880-AL也支援SATA磁碟陣列（0/1/JBOD）、並可選購IEEE 1394版本以利多媒體影音資料傳輸；同時，具備8組USB ports，可讓用戶具備完整的周邊連結性。



產品特色

- 支援全系Intel Pentium 4處理器
- 支援Intel超線程技術 Hyper Threading Technology
- 可調整800/533/400MHz外頻工作頻率
- 支援至3GB雙通道DDR400/333/266記憶體模組
- 支援AGP 8X顯示卡
- 具備Ultra V-Link每秒1066 MB高速頻寬南北橋傳輸技術
- 支援VIA Vinyl六聲道
- 具備兩埠原生Serial ATA裝置接埠
- 支援整合V-RAID磁碟陣列RAID 0、RAID 1及JBOD（SATA）
- 支援Parallel ATA133/100/66
- 支援8 USB 2.0/1.1 ports

史上最強GeForce 6系列繪圖核心

青雲科技 www.albatron.com.tw

青雲GeForce 6800/6800UV繪圖卡震撼登場！



青雲GeForce 6800,6800UV繪圖加速卡仍採用AGP 8X傳輸介面的設計，可支援現階段大多數主機板的設計。高達600MHz核心時脈，搭配超純量16管線的設計，使核心執行效能提升為GeForce FX5950的兩倍，展現前所未有的性能躍升。在記憶體方面，GeForce 6800搭載128M DDR記憶體，GeForce6800UV搭載256M GDDR 3記憶體，記憶體時脈高達700MHz(GeForce 6800)/1GHz(GeForce6800UV)，匯流排介面256bit，大幅提昇3D遊戲執行與繪圖的執行效率，是3D遊戲玩家以及專業繪圖工作者的絕佳選擇。

內建nVIDIA全新第三代的CineFX 3.0繪圖引擎，能呈現最擬真的影像動畫遊戲效果，同時結合128 bit劇院等級優質影像色彩處理技術，讓3D動畫達到前所未有的逼真效果。此外，第二代的Intellisample 3.0影像優化技術及第二代UltraShadow II光影著色引擎，能讓應用程式及3D遊戲以更高的解析度及更順暢的速度執行，讓您體驗前所未有的完美影像畫面。具備兩組可獨立輸出兩畫面的RAMDACs，顯示效果達到400MHz的數位轉換速率，最高解析度達2048x1536x32bpp(@85Hz)，並支援Nview繪圖雙螢幕顯示技術，輸出埠包含D-Sub、DVI、TV-Out以及VIVO(GeForce6800UV)。

以全新設計的TRINITY未來時空女戰警彩盒全新登場，鮮豔亮麗的彩盒令人眼睛一亮。配件方面，產品隨盒附贈S端子及AV線、S端子轉AV線、VIVO視訊輸出線(GeForce6800UV)並附贈功能強大的影像編輯播放軟體，以及最酷炫的3D遊戲「毀滅公爵之曼哈頓計畫」正式版與五合一遊戲體驗組合，讓消費者輕鬆享有物超所值的頂級視聽娛樂新體驗。

來電答鈴

深情RO、永恆守候

即使在等待接電話

你想為心愛的他(她)守候一輩子的愛情嗎？還是你嚮往永恆的愛情？5/1～5/31止、中華電信用戶，只要參加以下活動其中任一項，就有機會抽到卡普拉髮圈、黃金冠冕、海盜船長帽、丸子頭飾、時尚太陽眼鏡、黃金帽、天使髮圈、惡魔髮圈（各五名），超卡哇伊桃紅波利抱枕（50名）、男魔法師公仔（50名）及RO資料夾（100名）^^讓你的手機陪你一起守候永恆的愛~

1. 申請成為「仙境傳說」WAP專區會員即可參加抽獎（月租型服務、月租費NT：50元）

3. 來電答鈴用戶直撥700按1再輸入以下代碼，即可參加抽獎

發燒廣告曲-守候永恆的愛之二	下載代碼：050002
愛在RO四季-1	下載代碼：050444
Christmas in Love-1	下載代碼：050430

- 五月份的預設鈴聲為(守候永恆的愛)
- 每首下載費用NT：15元
- 使用本服務前，需先申請「700來電答鈴」服務(月租費30元)

第一次申裝「700 來電答鈴」服務，我們就送您"守候永恆的愛"（5/1～5/31止）

注意事項

①第一次申裝「700 來電答鈴」用戶之申裝辦法，手機直撥700即可依語音提示申裝

②若有任何疑問，請洽中華電信客服專線(手機直撥123)

中華電信

GRAVITY



獎品公佈：得獎名單及獎品寄送時間將於93/6/15公佈於RO官網中http://ro.gameflier.com/main.asp


WORLD CHAMPIONSHIP
RO
世界盃公開賽
2004
這一戰，
世界都在看
廣召全球RO玩家　組隊攻戰
台灣RO玩家爭霸　出國比賽
emome 讓您隨時隨地與RO發生關係
行動聊天室
不管是找庫吉組隊還是隨時獲知2004 RO世界盃公開賽最新動態，來這準沒錯！
中華電信手機上網：emome手機網/emome頻道/電玩大觀/仙境傳說/行動討論版
資訊使用費：50元/月
手機圖鈴
電玩魔界特別精選最卡哇依的RO多媒體圖鈴，讓您的手機很RO，快來下載！
中華電信手機上網：emome手機網/emome頻道/MMS圖鈴賀卡/電玩魔界
電腦上網：emome網站/
資訊使用費：每次5-15元不等
*手機上網與MMS下載需開通GPRS與MMS服務，您可中華電信手機直撥800申請
簡訊有獎問答
自認對本活動最新動態瞭若指掌的玩家，趕緊來闖關，凡答對五題以上即可參加抽獎！（A獎小撇步：猜不出答案嗎？快來【電玩大觀】仙境傳說服務都有哦！）
活動時間　93/4/12～93/6/14
活動方式：中華電信手機簡訊輸入PLAY發送到號碼19200
活動贈品：天波抱枕(10個)、RO磁鐵留言版(20個)共30個得獎名額
資訊使用費，每通簡訊2.5元
優勝隊伍預測
台灣十六強總決賽，您猜哪一隊會贏？壓對寶的玩家不但可分享優勝隊伍的喜悅，還能贏得抽獎資格哦！
活動時間：93/6/15～93/6/19中午12:00截止
活動方式：中華電信手機簡訊輸入PLAY發送到號碼19200
活動贈品：偶麗妹公仔(10個)、黑色棒球帽(10頂)共20個得獎名額
資訊使用費，每通簡訊2.5元
詳情請見活動網頁：http://www.hito5.com.tw/act/ro/ro.htm
GRAVITY
中華電信 emome

鐵道王

RAILROAD PIONEER

探險成分讓這款經營遊戲非常與衆不同

玩家身為鐵路公司的老闆，目標是打敗對手建造一條橫貫東西的鐵路，一夕致富的美夢就此起飛！遊戲中除了傳統既有的鐵路建設、火車製造研發、商業模擬以及策略經營的遊戲範疇之外，遊戲原創公司這次開創性地加入探險隊功能，玩家可以由１３種不同的專家中挑選組織４人小隊，探索未知的領域，為你找出最合適的黃金路線賺進大把鈔票，也可以完成不同的任務提高經驗等級！

猶如紙上大富翁遊戲的遭遇事件及限時完成任務，讓遊戲更具挑戰！

6/5 全台上市
國際中文版

累積經驗點數，幫你的火車及產地提高等級！

遊戲中使用了『獎勵點數』及『貿易點數』，玩家在達成了特殊事項，譬如最高時速、最長哩程等等，有機會贏得『獎勵點數』將火車的各項效能加以升級；或者透過長期穩定的貿易次數來贏得『貿易點數』，這個點數就可以提升級各產地的貨物生產使用的效率。

精密考究１９世紀以來的的火車資料，精緻的３Ｄ技術讓外觀重現！



醫生、拓荒者、氣球駕駛者、保鏢...等１３種不同的專家！



２２種不同的產業隨遊戲進行而升級，展現不同時代的供需關係！



偷取人家的貨物？破壞別人的鐵軌？不良手腕是否能加快成為鐵道王？

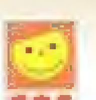
www.ttime.com.tw











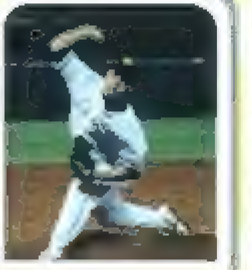




HOME R









首次
中華職棒聯盟
完整授權製作

招兵買馬、廣募菁英，
開創專屬於你的棒球新世代！
犧牲觸擊、盜壘助攻，
最強上壘取分策略由你定奪！

職棒新世紀，online熱血魂！



夢幻野球陣容盡在－「中華職棒Online」！！

The Chinese Professional Baseball League


Online
中華職棒
http://bo.gameflier.com
・球員選秀、培訓定位 一手包辦！
・即時對戰、實況直擊 超真感受！
・挑戰強敵、解決殘局 顛覆勝負！
・北中南台灣五大城市 豪華賽場！
・新科技培訓強化器材 魔鬼特訓！
・超強 MVP明星球員卡 即插即勇！
bo.gameflier.com
CPBL
中華職棒
東方演算
遊戲新幹線®
◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。